RESIDENT EVIL 7 · BERSERK · STAR WARS · LOST ODYSSEY · MAJORA'S MASK

GTM®

FEBRERO 2017 - # 014

EL CAMINO DEL

SAMURAI

義 礼 勇 名誉 仁 真 忠義

WWW.GAMESTRIBUNE.COM



SECCIONES
FEBRERO 2017

EDITORIAL

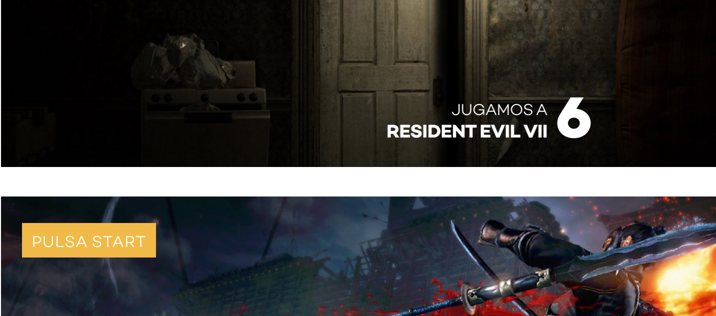
A FONDO

PULSA START

LEVEL UP!

INSERT COIN

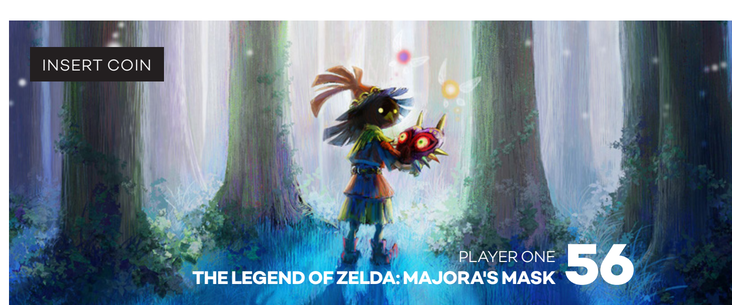
LA TRIBUNA













REDACTORES

No son todos los que están, pero si están todos los que son. Aquí tienes parte del equipo que día a día trabaja para nutrir GTM de contenido único.



Alejandro Castillo

@Acastillo117

RESPONSABLE SONY & MICROSOFT

...

Apasionado de los juegos de conducción de camiones, sueña con poseer uno de estos gigantes del asfalto y recorrer el mundo en su cabina.



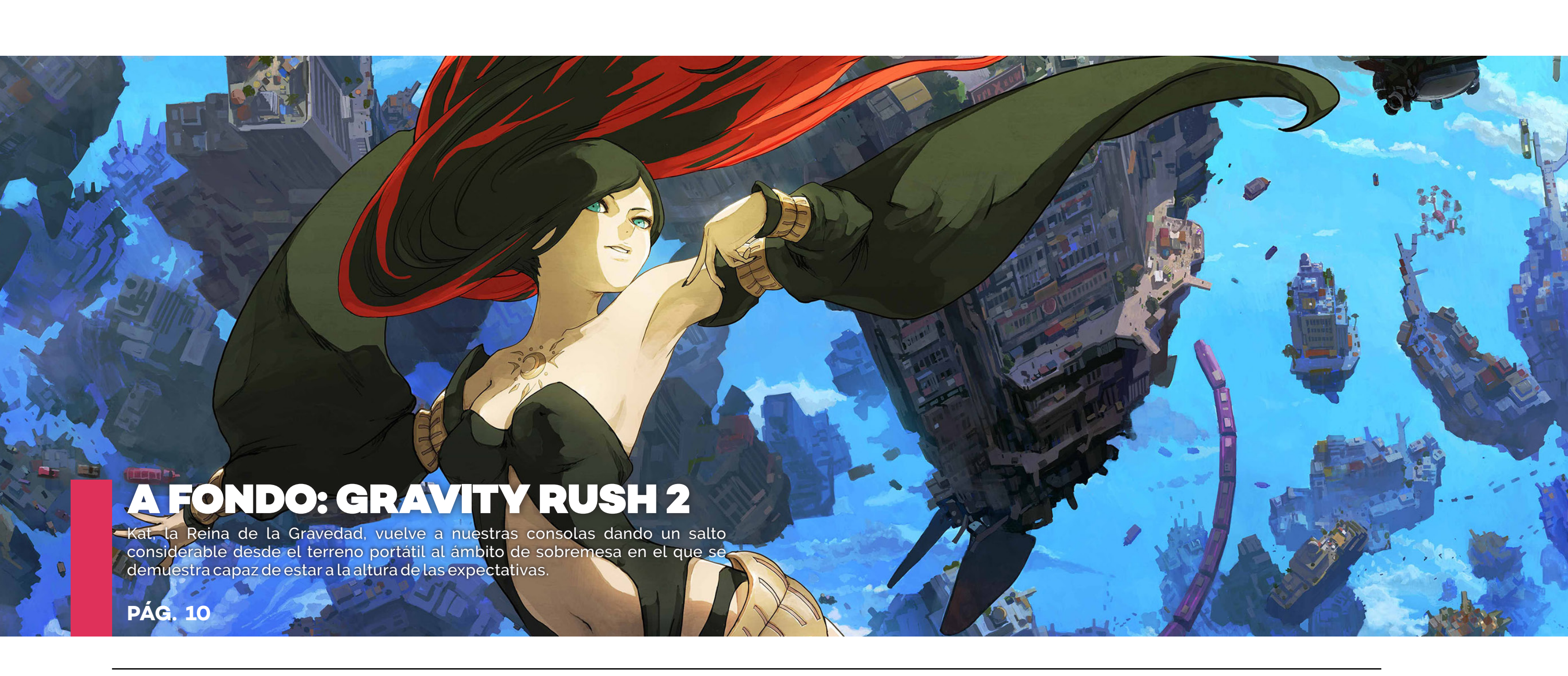
Borja Ruete

@raistlinmago

REDACTOR

...

Paladín de la gramática, y experto en japonés. Su larga melena es sólo comparable a la profunda voz con la que narra todos nuestros vídeos.



A FONDO: GRAVITY RUSH 2

Kat, la Reina de la Gravedad, vuelve a nuestras consolas dando un salto considerable desde el terreno portátil al ámbito de sobremesa en el que se demuestra capaz de estar a la altura de las expectativas.

PÁG. 10

«Cuando las personas mueren... simplemente se marchan. Si hay algún lugar al que iría un alma: son tus recuerdos.»
—Kaim Argonar







Robe Pineda
@RobePineda9
REDACTOR
...
Es capaz de pasarse Dark Souls III con los ojos vendados en una tarde. Analista crítico, detallista y veraz. Dicen que posee un orangután con sonda.

Marc Aragón
@Grimper
REDACTOR
...
Nuestro Skull Kid particular es una de las mentes más sensatas del equipo. Combina su pasión por el diseño de videojuegos con la programación.

Fernando Bernabeu
@HipervinQlo
RESPONSABLE NINTENDO
...
Aunque le enamora Nintendo, es incapaz de negar que Sonic es el erizo de sus ojos. Su otra pasión es la traducción, especialmente en videojuegos.



EN LA MAZMORRA

No es un género muy conocido, pero poco a poco se va abriendo paso entre los más populares. Los juegos rogue-like tienen mucho tirón y hemos decidido brindarte un reportaje con aquellos que deberías conocer.

PÁG. 30



EL EDITORIAL

Bienvenido a la nueva Games Tribune

POR JUAN TEJERINA

Lo que tienes entre tus manos es **el resultado de un año escuchándote** a ti y a todos los que hacéis posible que este pequeño reducto de independencia llegue cada día a tus manos. No ha sido un camino fácil, pero no vamos a negar que ha sido un trayecto cargado de **emociones**, **ilusiones**, **sueños** y **alegrías**. Todo esto ha llegado por vuestra parte. Por el apoyo incondicional que nos habéis dado. Por vuestras palabras de aliento. Por esa cercanía tan vuestra cada vez que comentáis, cada vez que nos ayudáis a levantarnos. Cada tuit que nos dedicáis. Cada post. Todos, absolutamente **todos los gestos que habéis tenido** con nosotros a lo largo de este año han sido el combustible que nos ha impulsado a seguir contra viento y marea. A conseguirlo. A crear una revista de videojuegos. Una de la que sentirnos orgullosos tanto los que escribimos en sus páginas, como los que nos leéis.

Y hoy, en el mes en el se dice que el día 14 pertenece a los enamorados os traemos **nuestro número 14.** Hemos conseguido crecer hasta las 80 páginas exentas de publicidad y mantenido **la misma exigencia** con la que empezamos. Sin bajar ni un gramo la calidad del papel ni un tono el nivel de color. Simplemente tratando de hacerlo mejor a cada número, utilizando como único recurso lo que cada uno de vosotros pone para que esto pueda vivir. Sin faltar **ni un solo mes** a nuestra cita con vosotros.

Hoy podemos sonreír con orgullo, porque este proyecto **empezó con apenas 30 páginas** y demasiadas voces críticas. Voces que, en su gran mayoría, venían de compañeros de otros proyectos con el daño que ello conlleva. Pero hoy podemos soltar el boli, dejar de escribir, ponernos en pie y **aplaudiros a todos vosotros** por haberle demostrado al mundo que **esto era posible**. Aplaudiros con la fuerza del **eterno agradecimiento que sentimos** por habernos llevado hasta donde estamos ahora cuando nadie, salvo vosotros, creía en esto. La revista ha crecido tanto que es un ejercicio muy bonito coger el número más antiguo que tengas por casa y compararlo con lo que tienes ahora. Y lo mejor es que **la ilusión del equipo arde con la misma fuerza del primer día**. Y todo gra-

cias a ti. A vosotros. Nunca encontraré las palabras para transmitiros la energía que nos hacéis llegar. Y lo mucho que vale la pena seguir haciendo esto. Por vosotros.

Hoy te traemos el resultado de este primer año de viaje. Un año en el que hemos estado muy atentos a cada crítica, a cada palabra y a cada petición. Os escuchábamos, y tomábamos buena nota para el momento en el que pudiésemos materializarlo todo en las mejores condiciones posibles.

Aumentando a 80 páginas **nos podemos permitir artículos más elaborados**. Antes, con una paginación inferior, no nos era posible intercalar imágenes y textos sin que se nos desbordase el contenido. Antes no podíamos aspirar a tener más secciones. No podíamos aumentar el contenido sin destrozar por completo la estética que siempre hemos querido cuidar. Pero ahora la cosa es diferente, y lo que vas a encontrar después —si no has hojeado ya la revista— es **el resultado** de todo lo que nos habéis comentado.

Hay cambios muy obvios y otros más sutiles. Os invito a que los encontréis todos, porque la revista **la hemos rediseñado desde sus cimientos**. Hemos cambiado los márgenes de las páginas para ayudar a la lectura y a que no se junten los textos de una página con otra. Hemos reducido ligeramente el tamaño de la tipografía para ganar espacio de escritura, ¡y también del interlineado! Hemos bautizado **todas nuestras categorías** con nombres con más personalidad. Hemos trabajado en torno a una jerarquía cromática para que cada sección tenga su propio color y hemos trabajado en el diseño de cada sección para otorgarles su propia identidad visual, en consonancia con las demás.

Hemos trabajado para incluir más imágenes y contenido en nuestros artículos. Sabíamos que queríais capturas de los juegos de los que hablábamos. Sabíamos que queríais más información. Más detalles. Y lo hemos hecho, **¡eso y más!** Porque también hemos trabajado de cara a expandir el contenido de la revista más allá del papel. A traeros, a través de sus páginas, mucho de lo que hacemos fuera de ella. Ahora es el momento de que **descargues nuestra app**, si es que aún no la tienes, ya que a través de ella **podrás leer los códigos QR que irás encontrando en nuestras páginas.** Estos códigos te llevarán a contenido ampliado. A segundos análisis. A *gameplays*. A audioanálisis e incluso a noticias relacionadas con el título del que hablamos. La idea es **traerte todo GTM a través de estas páginas**. Y que las 80 que tienes entre tus manos sirvan como **portal de entrada** a algo mucho mayor.

Verás que **hemos unificado el estilo visual de los artículos dependiendo de su sección**. Antes cada artículo gozaba de un aspecto único, pero a la hora de pasar a 80 páginas se convertía en un problema para ti y para nosotros. Para ti porque 80 páginas totalmente diferentes podrían llevarte a confusión: ***«¿estoy leyendo un reportaje o un artículo de opinión?».*** Y para nosotros porque nos iba a ser imposible asumir tantos diseños individuales mes a mes sin volvernos locos ni caer en la repetición. Al final, lo más sensato era tirar de profesionalidad y trazar un diseño editorial sólido y consistente, con cada sección bien diferenciada. ¿Y el reto? Conseguir que —a pesar de que ahora cada sección tenga su propio estilo— **cada artículo se sienta único dentro de su apartado**. Y creemos haber llegado a un buen punto.

El contenido también ha crecido y se ha ampliado. Hemos trabajado en análisis más profundos, añadiendo nuevos módulos como fichas del director y columnas de apoyo. Hemos comenzado a perfilar nuestros avances desde una perspectiva totalmente nueva. Hemos trazado una línea de reportajes que consideramos de lo más interesante. Hemos puesto **todo nuestro cariño en reforzar de una vez el área retro**, ampliando el número de artículos de manera considerable. Incluso hemos ideado una nueva subsección llamada ***"Player One"***, donde nos enfrentaremos cada mes a títulos que en su momento no jugamos. ¿Cómo será jugar a ese juego que en su día fue tan bueno pero nunca lo jugué? Mes a mes, **rejugaremos juegos clásicos que en su día no pudimos**. Por último, pero no menos importante, hemos ampliado la sección de opinión añadiendo **debates internos**. Un cara a cara entre redactores con el mismo ánimo que hemos tenido siempre: demostrar que **no hay opiniones absolutas** y que no existe nada malo en el debate. Que lo que a uno de nosotros le puede parecer sublime, a otro no tanto. Y que no hay nada de malo en que vosotros podáis leer opiniones opuestas en un mismo medio: **lo importante es que tú puedas construir tu propia opinión**, y no consentir que ningún medio pretenda manipular la tuya.

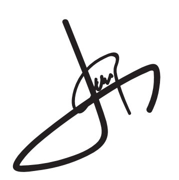


Estamos deseando ver si, después de leer esta nueva entrega, os gusta el cambio y cómo hemos crecido.

Por supuesto **la revista seguirá creciendo**. Por supuesto, os seguiremos escuchando. Pero hoy es el día en el que podemos decir que la revista ha vuelto a dar el estirón y que tenemos entre nuestras manos una publicación que sigue superándose.

Sólo podemos **desear que os guste**. Porque nos sentimos como niños chicos la noche antes de reyes. Estamos ilusionados y expectantes. Estamos deseando ver si, después de leer esta nueva entrega, os gusta el cambio y cómo hemos ido creciendo gracias a ti. Estamos seguros de que vamos en la dirección correcta, y por eso queremos que sigas con nosotros, para poder lograrlo —como hasta ahora— juntos.

Gracias por ser partícipe de que ahora estemos aquí, mirando con una sonrisa hacia lo que está por venir. Sólo puedo pedirte una última cosa: **por favor, ¡disfruta de la revista!**





ANÁLISIS

RESIDENT EVIL VII

POR ÁLEX G. RODRÍGUEZ

Han pasado alrededor de 15 años desde que Capcom decidiera explorar **nuevos horizontes** utilizando para ello una de sus sagas más emblemáticas. Bien es cierto que la fórmula original de *Resident Evil* pedía a gritos un soplo de aire fresco, pero quisieron ir un poco más allá. Tanto fue así que con su cuarta entrega realizaron un cambio **excesivamente radical** a muchos niveles.

Nadie puede negar el rotundo éxito que acompaño a *Resident Evil 4* pero, pese a su buena recepción, este podría considerarse el punto de partida de **uno de los mayores quebraderos de cabeza para la compañía nipona:** gran parte de los jugadores que habían apoyado y adoraban esta franquicia desde sus inicios sintieron que había dejado de ser lo que era, perdiendo su identidad y proponiendo un producto que poco o nada tenía que ver con lo que esperaban. Pero no quedó ahí la cosa: tanto con su quinta como con su sexta entrega no sólo se volvió a repetir la situación, sino que parecía que **la saga se encontraba en un punto de no retorno**. El descontendo de los fans era evidente. No obstante, y aún contando con una buena cifra de ventas para su vertiente más enfocada a la acción, Capcom quería **recuperar la esencia original de *Resident Evil***, eso sí, **reinventándose** una vez más.

Aún con su séptima entrega estando envuelta por un halo de expectación e incertidumbre, tanto para bien como para mal, la compañia se sentía **muy satisfecha** con el trabajo que estaban realizando, afirmando incluso que *Resident Evil 7: Biohazard* sería **la vuelta a los orígenes** que todos esperaban. ¿Será el renacer de Capcom en el género del *survival-horror* o se convertirá en otro experimento fallido y primera decepción del año?



Lucas Baker

A estas alturas estamos muy familiarizados tanto con Jack como con Marguerite, que han ocupado gran parte del espacio promocional del juego. Sin embargo, poco se sabía de Lucas: uno de los miembros más enfermizos e intrigantes de la familia ¿qué se esconde detrás de un tío que se distrae con las moscas?

SENCILLEZ. Si hay una característica a destacar de *Resident Evil 7: Biohazard* en primera instancia sería, sin lugar a dudas, la simpleza. Ésta se hace palpable en el momento que descubrimos cuál es el punto de partida que nos plantea el título, así como las motivaciones de nuestro protagonista. Continúa viéndose reflejada en el comportamiento de cada miembro perteneciente a la familia Baker y, por supuesto, en la propia localización donde se desarrolla el argumento. Para finalizar, y sin extendernos mucho más, también lo comprobaremos en las propias acciones planteadas por el título. Pero esto no debe llevar a confusión: **bajo una presentación tan aparentemente sencilla se esconde algo grande.** Muy grande, de hecho. Recordad: *no todo es lo que parece.*

Una vez a los mandos tomaremos el papel de Ethan Winters, protagonista principal de esta aventura y a quien ayudaremos a encontrar sentido al extraño mensaje recibido por parte de su mujer. La cual, por cierto, lleva desaparecida tres años. Con la esperanza de encontrarla con vida acabaremos envueltos en una de nuestras peores pesadillas.

CONFUSIÓN. Una vez completado el capítulo de introducción veremos cómo, sin comerlo ni beberlo, pasamos a ser los invitados de honor de un banquete muy particular. Esta será nuestra primera toma de contacto con *«la familia»* al completo. No tardaremos mucho en darnos cuenta de que como anfitriones dejan bastante que desear: el ambiente se caldeará ante nuestra negativa a comer y notaremos el filo de un cuchillo sobre nuestra garganta mientras el padre, Jack, se altera por momentos. Por suerte, **una llamada telefónica nos salvará de un fatídico final**... por el momento.

VULNERABILIDAD. Solos, desarmados y con un desconcierto cada vez mayor nos plantearemos una serie de preguntas: *"¿qué quieren estos locos de nosotros?", "¿por qué recibimos ese extraño correo a nombre de Mia guiándonos hacia este lugar?", "¿dónde se encuentra ella?",* o, y siendo esta la más importante, *"¿cómo demonios voy a salir de aquí? ".* La aparente calma no tardará en disiparse, pues podrían volver en cualquier momento. **La angustia y la tensión se apoderarán de nosotros** al no contar con un mísero arma con la que defendernos ni conocer el lugar en que nos encontramos. Para alegría de muchos, estas sensaciones se mantendrá durante toda la aventura: las situaciones de aparente tranquilidad no son más que placebo, obligándonos a permanecer en guardia a cada paso.

> *Vuelta a los orígenes bajo una nueva perspectiva.*

SUPERVIVENCIA. Llegados a este punto es cuando comenzará la verdadera experiencia propia de un *survival-horror* y que tanto echábamos de menos. Nuestra primera misión será explorar el lugar en busca de herramientas con las que defendernos o, en caso de no haberlas, una salida. Como imaginaréis, esto no va a fácil...

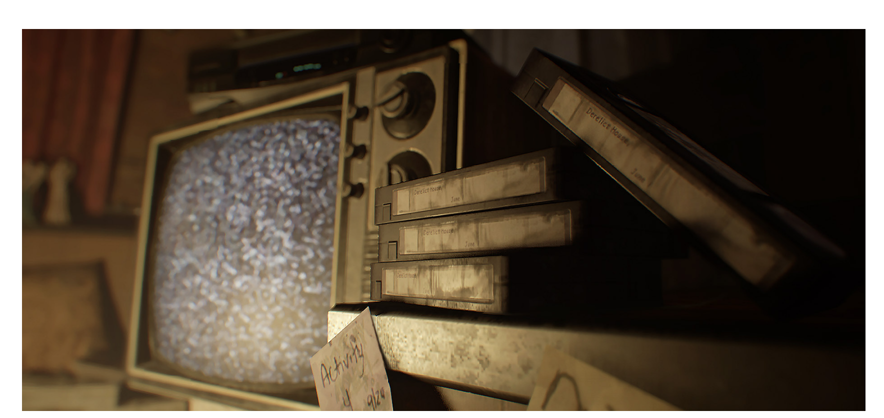






Estas sensaciones **no sólo se mantendrán sino que irán aumentando** a medida que progresemos en la historia. Una vez que fisguemos a través de las distintas estancias seremos testigos del cuidado puesto en el juego: **recrearán con buen nivel un entorno tan tétrico y oscuro como el que cabría esperar**, destacando sobre todo los efectos de iluminación. No obstante, tiene sus pequeños fallos: algunas texturas tardan en cargar o, en el peor de los casos, se mantienen en baja calidad. Asimismo, hemos de decir que el cambio de jugabilidad respecto a los anteriores ha sido una decisión más que acertada: **la vista en primera hará que, junto el resto de factores, la inmersión sea completa.** Este enfoque

POR ÁLEX G. RODRÍGUEZ

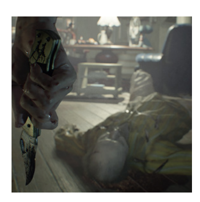


Vistas al Pasado

—

Las cintas VHS que encontraremos repartidas por diferentes localizaciones del mapa, nos permitirán vivir sucesos previos a nuestra llegada a la finca de los Baker. Estos episodios cambiarán o limitarán nuestras posibilidades jugables de cara a idear nuevas formas de superar dichas fases.







limitará nuestra velocidad de reacción de cara a aquellas amenazas que se escapen a nuestro campo de visión, obligándonos a aguzar el oído para tener controlado todo lo que ocurre en nuestro entorno, siendo la BSO, los efectos sonoros o el doblaje una parte imprescindible en el conjunto global.

Como nombramos en el apartado anterior, la recreación y acabado de los entornos es otro de los factores que ayuda a **producir sensaciones** que tanto añorábamos en esta saga.

Atravesaremos pasillos angostos con sus respectivas puertas, planteándonos qué nueva amenaza puede esconderse detrás o al pasar una esquina. Dudaremos sobre si bajar hacia ese sótano que se funde con la oscuridad o huir a través de esas salas tan mal iluminadas mientras tratamos de mantener a Ethan con vida. A veces, incluso, pasaremos por esas zonas más veces de las que nuestros corazón querría hacerlo... En efecto, **el *backtracking* será prácticamente obligatorio.**

La **exploración** vuelve a ser uno de los ejes centrales en *Resident Evil*. Gestionar bien nuestra salud e inventario no nos asegura tener éxito en nuestra misión: los puzles serán clave para progresar. Investigar hasta el mínimo detalle de las diferentes zonas en busca de ese determinado objeto, echar la vista atrás hacia una sala a la que antes no podíamos acceder o leer cierto documento en el que se encuentran las pistas para completar otro acertijo será obligatorio.

Pero no será los únicos elementos recuperados de los títulos originales: **los baúles de almacenamiento o el inventario limitado por casillas** nos obligarán a elegir meticulosamente los recursos que necesitaremos de cara al siguiente reto. No obstante, hay una pequeña ventaja: y es que **tendremos opción de aumentar el número de espacios** en nuestra mochila siempre y cuando nos hagamos con la mejora correspondiente para ello. Como podéis deducir, los recursos que obtendremos son **bastante limitados** y no estarán a la vista precisamente. No obstante, Capcom ha decidido introducir un nuevo elemento para facilitar nuestra búsqueda: los *psicoestimulantes*. Estos consumibles mostrarán una señal en los lugares donde haya algún objeto difícil de localizar a simple vista. A este se le suman los *esteroides* y los *estabilizadores* que servirán para aumentar nuestra salud máxima o mejorar la velocidad de recarga respectivamente. Por suerte, se han incluido *ítems* de combinación, con los que crear nuevos objetos a partir de la combinación de los anteriores.

Por otro lado, y una vez dentro del inventario, Ethan alzará su mano dejando el Codex a la vista. Este pequeño *smartwacth* indicará nuestro estado de salud mediante un electrocardiograma. Salud que, incluso en la dificultad normal, **se resentirá al más mínimo error.**

Y, hablando sobre los niveles de dificultad, el título nos ofrecerá un modo en el que *«nos harán la vida imposible»*, literalmente. *«Manicomio»* es el mayor reto que ofrece esta entrega y que no os recomendamos para nada en una primera partida. En él se eliminarán casi en su totalidad los puntos de control y el número de veces que podremos guardar la partida **dependerá de los casettes** que hayamos encontrado. Además, los enemigos aguantarán mejor las balas, harán gala de una agresividad mayor, usarán nuevas estrategias y aumentarán en número.

Si nos centramos en la narrativa, **la historia así como la de contarla son bastante buenas,** resultando muy amena ya que no interrumpirán nuestra interacción con cinemáticas sino que todo se irá desvelando a medida que juguemos. Además, **los 32 documentos de texto que incluye el juego enriquecerán el trasfondo de la trama principal,** dándonos una serie de detalles extra.



«Go Tell Aunt Rhody»
Ve y díselo a la tía Rhody

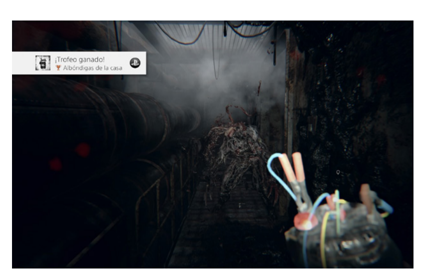
—

El juego, con una gran carga familiar en su planteamiento, extenderá sus tentáculos musicales a piezas y composiciones discordantes en cuyas letras y tonos podremos encontrarnos con el mismo espíritu que cala a lo largo de todo el título.

Todas estas notas permitirán al jugador empatizar, o no, con el resto de personajes. Servirán para hacernos entender que, quizá, no todo fue siempre igual y, por supuesto, crearán la necesidad de descubrir **qué es lo que ha disparado a esta situación** mientras intentamos alcanzar nuestro objetivo principal. Sin entrar en más detalles, hay que hacer mención especial a la **inclusión de distintos finales,** dependiendo de nuestras acciones tal y como ocurría en otras entregas de la saga.

Eso sí, los documentos no serán los únicos coleccionables escondidos por el mapa: las cintas VHS, los muñecos *Mr. Everywhere* o las monedas antiguas servirán de excusa perfecta para quienes quieran saciar sus ansias de explorar hasta el último rincón de la granja de los Baker. Cabe decir que algunos de ellos variarán de localización y número según el nivel de dificultad seleccionado.

¿Y qué pasa con la PS VR en la que tanto se ha insistido por parte de Capcom? Es, sin duda, su prueba de fuego. Más aún si tenemos en cuenta la gran cantidad de recursos que han invertido para lograr una experiencia única. No obstante, al ser **una tecnología tan relativamente nueva** y cuya aceptación varía entre los distintos usuarios: **provocará opiniones dispares**. Debo decir que la sensación es realmente gratificante a nivel visual: los escenarios y entornos nos harán disfrutar en cada pequeño detalle; pero con sus restricciones. El movimiento del personaje está limitado a giros de 30º, así como las acciones que veríamos en pantalla con los brazos o piernas del protagonista se realizan "solas". Después de un buen rato con el casco de realidad virtual puesto, empezaron los malestares y decidí terminar mi experiencia ahí. Se podría decir que me gustó lo que vi, pero **no cómo me movía a través de ello**. Es, sin lugar a dudas, la inmersión perfecta... siempre y cuando vuestro cuerpo se acomode a ella.



Holomorfos

—

Resident Evil dice adiós una vez más a los zombies tradicionales. En esta nueva entrega, nuestros enemigos principales serán los «holomorfos», una suerte de criaturas que resultarán tan amenazadoras como aparentan. Por suerte, su punto débil se mantiene en la cabeza. A lo largo del juego encontraremos tres variantes y a pesar de que visualmente no tienen grandes diferencias, sus mecánicas de ataque y patrones de movimiento nos obligarán a plantear distintas estrategias.

Sin embargo, he visto cómo otras personas que han probado tanto el juego como la demo bajo esta tecnología lo han disfrutado completamente. Sobrellevando bastante bien la sensación y adaptándose sin sufrir ningún tipo de angustia. Por ello os recomiendo que, sobre todo si tenéis la oportunidad, probéis el modo VR y **saquéis vuestras propias conclusiones.**

Para finalizar, a estas alturas creemos no equivocarnos al afirmar que ***Resident Evil 7: Biohazard* viene con fuerza. Con mucha fuerza y claras inteciones de querer recuperar su trono en el género de los *survival-horror.***

Han conseguido recuperar sensaciones que hacía tiempo se perdieron al ponerse a los mandos de cualquiera de sus últimas entregas. El miedo, los misterios e incertidumbres constantes, la gestión de recursos y otros factores que dieron renombre a esta franquicia **están presentes en su último capítulo.**

Tras tantos años en los que parecían no saber muy bien hacia dónde enfocar la saga, Capcom parece haber dado en el clavo o, al menos, está muy cerca de hacerlo. Pese a sus fallos menores, nos encontramos ante un título capaz de saciar todas nuestras expectativas y sorprendernos por su capacidad de rescatar elementos plenamente olvidados, adaptándolos a una época más actual y bajo un nuevo enfoque que no dejará indiferente a ningún jugador que decida darle una oportunidad. El terror ha vuelto adaptado a los tiempos que corren.

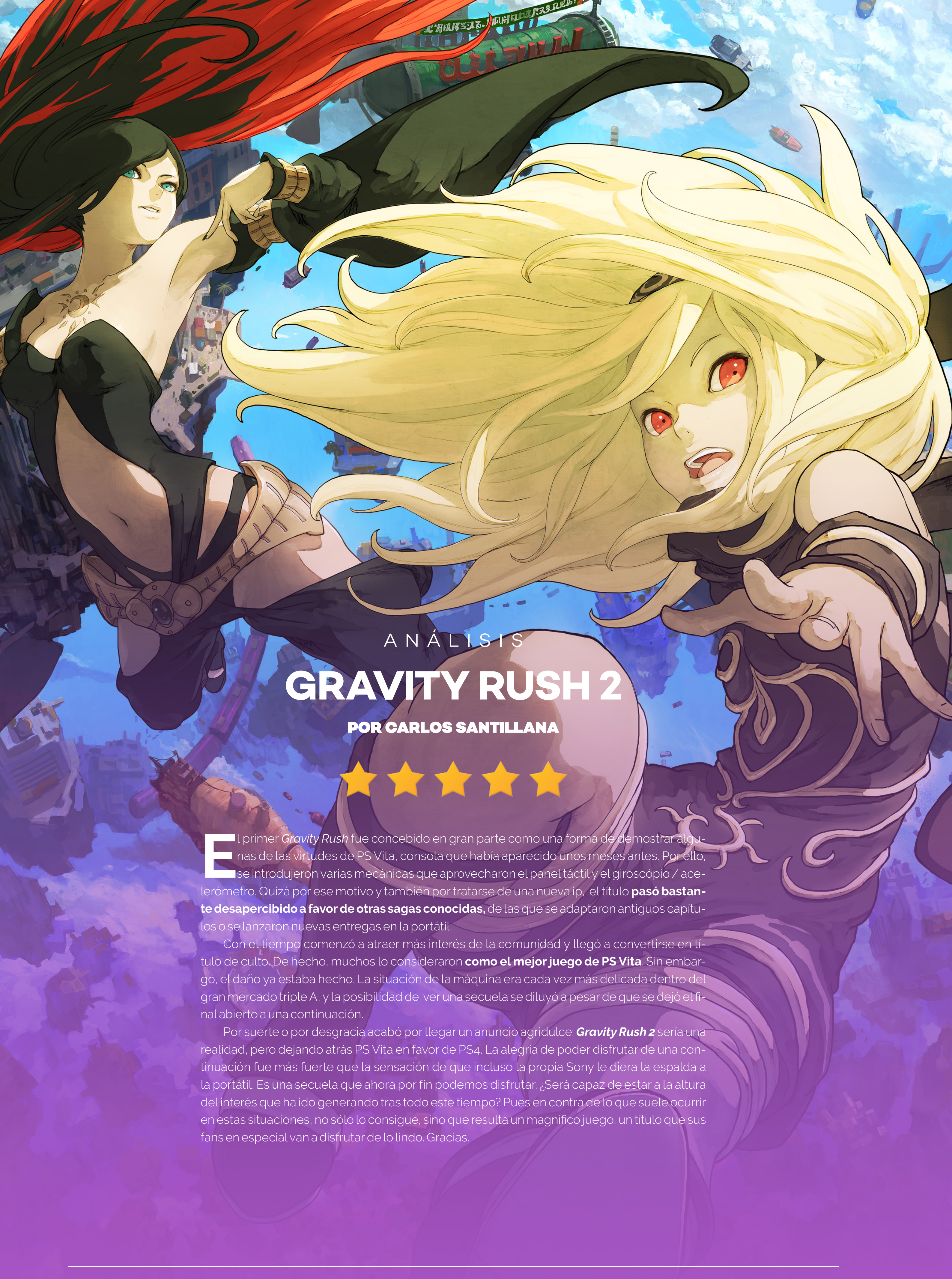
9

EN NUESTRA WEB

"Han conseguido revivir sensaciones que hacía tiempo se perdieron"

—Álex G. Rodríguez

DESARROLLADOR: CAPCOM
LANZAMIENTO: 24/01/2017
PLATAFORMAS: PS4 | XBOX ONE | PC



ANÁLISIS

GRAVITY RUSH 2

POR CARLOS SANTILLANA

El primer *Gravity Rush* fue concebido en gran parte como una forma de demostrar algunas de las virtudes de PS Vita, consola que había aparecido unos meses antes. Por ello, se introdujeron varias mecánicas que aprovecharon el panel táctil y el giroscópio / acelerómetro. Quizá por ese motivo y también por tratarse de una nueva ip, el título **pasó bastante desapercibido a favor de otras sagas conocidas,** de las que se adaptaron antiguos capitulos o se lanzaron nuevas entregas en la portátil.

Con el tiempo comenzó a atraer más interés de la comunidad y llegó a convertirse en título de culto. De hecho, muchos lo consideraron **como el mejor juego de PS Vita**. Sin embargo, el daño ya estaba hecho. La situación de la máquina era cada vez más delicada dentro del gran mercado triple A, y la posibilidad de ver una secuela se diluyó a pesar de que se dejó el final abierto a una continuación.

Por suerte o por desgracia acabó por llegar un anuncio agridulce: ***Gravity Rush 2*** sería una realidad, pero dejando atrás PS Vita en favor de PS4. La alegría de poder disfrutar de una continuación fue más fuerte que la sensación de que incluso la propia Sony le diera la espalda a la portátil. Es una secuela que ahora por fin podemos disfrutar. ¿Será capaz de estar a la altura del interés que ha ido generando tras todo este tiempo? Pues en contra de lo que suele ocurrir en estas situaciones, no sólo lo consigue, sino que resulta un magnífico juego, un título que sus fans en especial van a disfrutar de lo lindo. Gracias.



LA MANZANA VUELVE A CAER

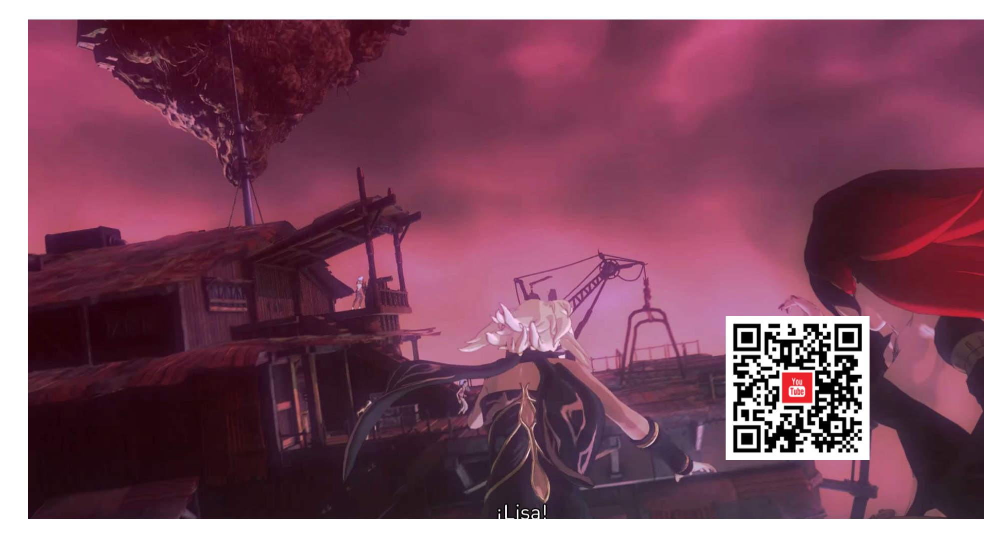
KAT, LA REINA DE LA GRAVEDAD

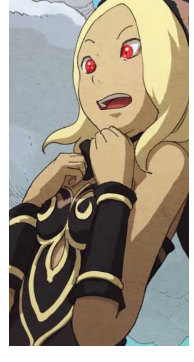
Gravity Rush 2 tiene lugar poco después de los acontecimientos de la primera entrega y muy poco después de lo mostrado en ***Gravity Rush the Animation: Overture***. Por si alguien aún no lo sabe a estas alturas conviene recordar que existe un corto de animación que abarca lo ocurrido tras el primer juego y sirve de prólogo para *Gravity Rush 2.* Una introducción a su argumento que resulta indispensable conocer si no queremos perdernos en la historia.

Realmente, todo el argumento de *Gravity Rush 2* **es muy dependiente de lo ocurrido en el primer juego**. Si no lo hemos jugado habrá importantes huecos durante el desarrollo de la historia que pueden suponer un problema. Por suerte, tanto la versión de PS Vita como la remasterización para PS4 se pueden encontrar a muy buen precio y siguen siendo unos juegos excelentes.

Ya dentro de *Gravity Rush 2,* la historia avanza de manera un tanto lenta. Los que conozcan la saga saben que en el fondo trata sobre los problemas que traen las tormentas de gravedad y unos extraños seres llamados Nevi. No obstante, el comienzo del juego relata principalmente el día a día de la vida de Kat, la protagonista. Ella ha perdido los poderes y se encuentra en un lugar desconocido donde se debe ganar la vida trabajando en las minas de gravedad junto a su amigo Syd. Además no saben qué ha sido de Raven.

El jugador se topará con **una historia de opresión en una ciudad flotante dividida en estratos sociales,** donde Kat luchará para defender al pueblo y a los compañeros que la ayudaron cuando lo necesitaba. Poco a poco el argumento se irá complicando con unos problemas acaecidos en la ciudad de Jirga Para Lhao, más profundos de lo que parecían. Se profundizará asimismo en su relación con los Nevi. Llegados a cierto punto la historia se vuelve mucho más interesante y empezarán a desvelarse algunos secretos y otros datos que no conocíamos bien. Es algo de lo que no quiero dar más pistas porque estoy muy en contra de los *spoilers*.





Kat es sin duda lo mejor del juego

La exuberante personalidad de Kat nos dibujará una sonrisa en más de una ocasión. Tiene una personalidad tan adorable que es con diferencia lo más característico de la saga. Esperemos volver a verla en el futuro.

DOMINA LA GRAVEDAD

Como digo, el guión se va haciendo cada vez más interesante, además de ser bastante largo. En parte por la inclusión de una **gran cantidad de tareas secundarias** a realizar, como por ejemplo **desafíos, coleccionables, eventos en línea y misiones.** Tras cada encargo principal suelen aparecer de media de dos a cuatro misiones secundarias. Estas tareas cuentan con su propio mini argumento, que en ocasiones está directamente relacionado con la principal, o que encadenan a otras futuras misiones secundarias (posiblemente si no la hacemos en su momento luego ya no se pueda). Y a menudo con mecánicas propias, como hacer algo de una determinada manera o con rapidez.

Por ejemplo, las de sigilo—he visto que hay quien se queja de ellas—, tienen un propósito. Kat puede volar sin restricciones y el mundo es abierto, puede llegar a cualquier punto enseguida. **El propósito de esta clase de misiones es jugar de otra forma,** con Kat usando mayoritariamente el movimiento en tierra o volando con cuidado. De igual forma, las diferentes mecánicas de muchas misiones vienen a cumplir la misma función: jugar de maneras poco habituales para evitar que no se reduzca todo a ir de A a B y luego a C, con algún combate que otro..

Una ciudad enorme

—

Jirga Para Lhao es el nombre de la ciudad donde transcurren los eventos de Gravity Rush 2. Es realmente grande y está llena de vida, con zonas muy diferentes entre ellas. Pero por si fuera poco ciertos eventos acaban generando un mapa aún mayor...

DIRECTOR

KEIICHIRO TOYAMA

...

Lleva en *Gravity Rush* desde el 2012 como director y diseñador, además en la primera entrega participó en la idea original y su argumento. Antes de eso estaba muy ligado al terror..

—

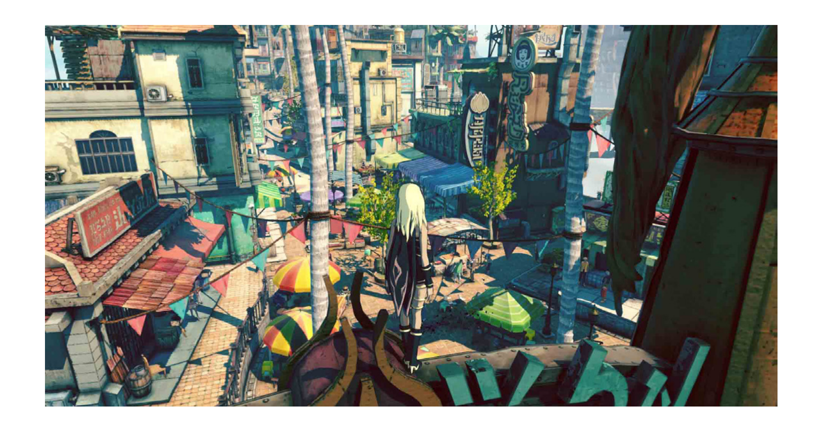
"Posiblemente, lo más característico de mis juegos sean las ciudades"

—

Su mayor inspiración para esta saga fueron los cómics franco-belgas, sobre todo *El Incal* de Moebius. Ha expresado interés en realizar algo nuevo después de terminar con *Gravity Rush 2.*

Hablando del combate y del manejo de Kat en general, hay que admitir que funciona de maravilla, pero con algún pequeño fallo. Una vez que aprendamos a usar correctamente los cambios de gravedad (difícil al principio, sobre todo si nunca los has probado) nos veremos haciendo toda clase de locuras con nuestra protagonista: giros cerrados, cambios en pleno vuelo, etc. Mejor aún con el manejo sobre tierra, mediante movimientos sencillos y fluidos. Sin embargo, como sabrán los veteranos de la saga, **los rápidos movimientos de la chica al alterar la gravedad ocasionan a veces posturas y ángulos de la cámara incómodos**. Es una pequeña pega a un control por todo lo demás excelente. Además, han tenido el acierto de corregir los movimientos más complicados del primer juego, como el campo de éxtasis, que ahora es mucho más sencillo de utilizar, o la patada de gravedad que nos recoloca tras el impacto para no tener que hacerlo manualmente.

La mayor novedad en términos jugables es la posibilidad de **cambiar entre estilos de gravedad** una vez los desbloqueas en el transcurso de la historia. Además del estilo básico, igual al del primer juego, existen otras dos formas de alterar la gravedad: estilo Luna y estilo Júpiter. Estos estilos **proporcionan mejoras en ciertos aspectos, pero también empeora otros**. Por ejemplo, el estilo Luna nos hace mucho más ligeros, lo que permite ataques más rápidos pero también más débiles; ideal para enemigos rápidos y poco resistentes. Asimismo, también altera algunos ataques de forma sustancial, así como la forma de desplazarse. Con el estilo Luna somos tan ligeros que podemos movernos dando grandes saltos, sin tener que caer usando la gravedad (de hecho así vamos más lentos, ya que al ser más ligeros caemos más despacio). Cambia mucho el estilo de juego y permite más variaciones en las misiones y los desafíos. El estilo Júpiter es todo lo contrario: más pesado y enfocado más hacia el ataque.



ENTRAÑABLE Y MÁGICO

El aspecto visual de *Gravity Rush 2* es algo totalmente único. Ya en la primera entrega era evidente esa curiosa mezcla entre la animación japonesa con toques del Studio Ghibli y una especie de Europa clásica con grandes maquinarias que recuerda al steampunk. Todo eso se ha visto acrecentado de manera notable en esta entrega. Ciudades aún más grandes llenas de viviendas y maquinaria imponente, junto a unos **personajes entrañables cuya máxima expresión se encuentra en Kat**, que se las arregla para sacarnos una sonrisa con sus reacciones.

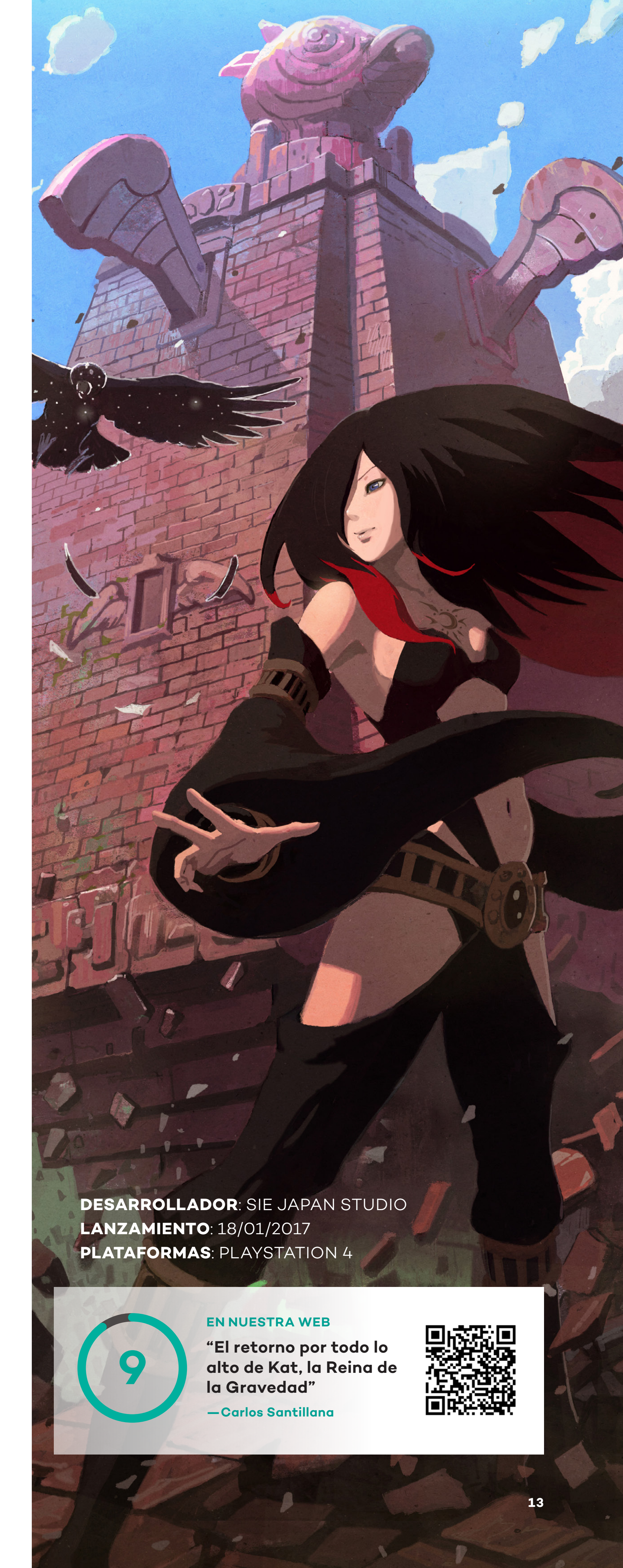
Todo esto está acrecentado por unas composiciones musicales soberbias, que acompañan a la perfección el estilo visual del juego junto con lo que ocurre en pantalla. Y como guinda del pastel, las voces. Tuvieron la muy acertada decisión de crear un idioma inventado, el cual funciona de maravilla para darle más fuerza a la ilusión de crear todo un enigmático universo.

EVOLUCIÓN POR EL CAMINO CORRECTO

Se nota que ***Gravity Rush 2* se ha hecho por y para sus fans.** Se acentúa aún más lo que ya gustaba tanto del primer capítulo, a pesar de que no pueda ser del gusto de la mayoría. Así, por ejemplo, Kat es más Kat que nunca, con divertidas reacciones a casi cualquier situación; y las misiones sencillas en las que el objetivo es ayudar a los ciudadanos y amigos en tareas cotidianas están a la orden del día.

De hecho, incluso su historia no tiene reparos en hacer continuas alusiones a hechos ocurridos en la primera parte, por lo que puede ser muy complicado seguirla si no la conocemos. **¿Se le puede criticar al juego que se centre en lo que le ha hecho ganarse el aprecio de sus seguidores?** Ni mucho menos, más bien al contrario.

Gravity Rush 2 no ha querido adaptarse a una audiencia más genérica con el fin de abarcar mercado. Incluso las novedades introducidas, como los nuevos estilos de gravedad o los eventos online, encajan a la perfección con su estilo propio. Es el ejemplo perfecto de lo que una secuela de un título que funciona debería ser. **Si eres fan del primero vas a adorar *Gravity Rush 2*.** Si por el contrario no te gustó, es muy complicado que esta nueva entrega te pueda atraer. Aunque si te dejó un poco entre medias entonces deberías darle una oportunidad, ya que todo lo bueno de aquel juego lo han multiplicado en esta secuela. Qué fácil es ser fan de una saga cuando te dan justo lo que quieres.



DESARROLLADOR: SIE JAPAN STUDIO
LANZAMIENTO: 18/01/2017
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4

9

EN NUESTRA WEB

"El retorno por todo lo alto de Kat, la Reina de la Gravedad"

—Carlos Santillana

ANÁLISIS

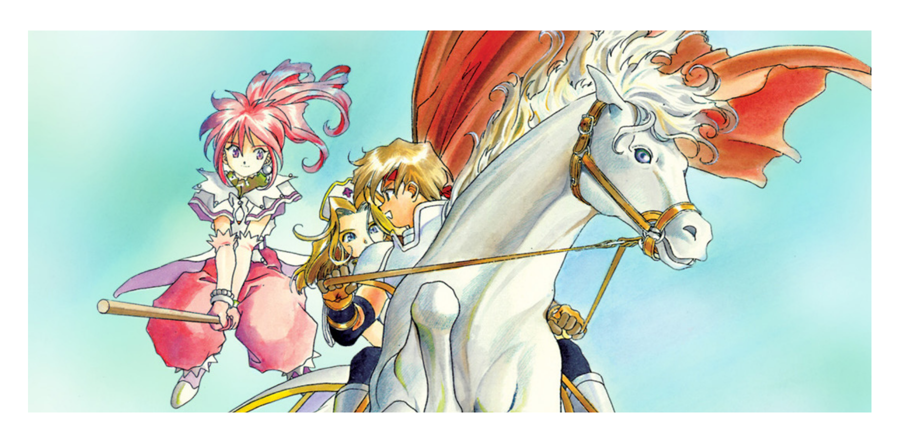
TALES OF BERSERIA

POR ROBE PINEDA

Han pasado más de 20 años desde que naciera Tales of, una de las sagas más queridas del género, y es que las aventuras de Bandai Namco llevan mucho tiempo mirando de tú a tú a leyendas como *Dragon Quest o Final Fantasy*, entre otras. **Tras unos meses de espera**, por fin llega *Tales of Berseria* a nuestro país después de ver la luz en Japón durante el verano pasado y lo hace con la intención de reafirmar la buena senda que comenzó a tomar la saga gracias a *Tales of Zestiria*.

En esta ocasión nos embarcamos en una nueva epopeya en la que nos ponemos a los mandos de **Velvet, una enigmática chica moldeada por su oscuro pasado**. Algo le sucedió varios años antes de que comience nuestro viaje y desde entonces no ha vuelto a ser la misma. Velvet esconde un terrible poder, algo que podría ponerla en el punto de mira de todos y que ni ella misma es capaz de controlar...

La historia del juego nos habla sobre **una temible enfermedad que azota al Reino Sagrado de Mindgand.** Un mal persistente que transforma a las personas en bestias sedientas de sangre y que parece tener una estrecha relación con **la noche carmesí,** una noche en la que la Luna luce un intenso color rojo. Deberemos enfrentarnos a todo tipo de peligros con el objetivo de arrojar un pozo de luz sobre la oscuridad que se cierne sobre un mundo en el que la belleza se funde con el sufrimiento de aquellos que lo habitan.



Uno de los aspectos más llamativos de *Tales of Berseria* es la oscuridad que rodea su historia, ofreciendo algunos momentos bastante dramáticos y, en líneas generales, **un guión más maduro de lo habitual**. Resulta complicado abordar su premisa sin entrar en *spoilers*, así que vamos a dejarlo en que **Velvet tiene motivos de peso para jugarse la vida en aras de saciar su sed de venganza**. Su personalidad cambia de forma radical durante los primeros compases del juego y en cuanto nos ponemos a sus mandos entendemos perfectamente por qué. Para que una chica risueña y afable se transforme en un ser capaz de borrar una ciudad de la faz de la Tierra sin tener en cuenta el sufrimiento ajeno, algo terrible debió suceder...

He de confesar que la historia de ***Tales of Zestiria*** se me hizo algo pesada y anecdótica a largo plazo, pese a las buenas impresiones durante los primeros compases del juego. A diferencia de la aventura protagonizada por Sorey, en *Tales of Berseria* he encontrado una historia bastante interesante, con unos personajes tan variopintos como entrañables que se desarrollan con acierto conforme pasan las horas. **Velvet es una gran protagonista y sus motivaciones nos llevan a librar una guerra interna en la que resulta atrevido justificar su forma de proceder**. Es cierto que, al igual que casi cualquier JRPG, al final los tópicos acaban sucediéndose y esto es algo que puede cansar al jugador pero, por suerte, la dureza que la historia muestra en no pocos momentos da lugar a algo **relativamente original.**

MIL Y UN COMBATES POR LIBRAR

Como no podía ser de otra forma, el sistema de combate resulta trascendental a la hora de valorar el conjunto que todo *Tales* of nos ofrece. La principal seña de identidad de la saga radica en sus espectaculares batallas en tiempo real y en esta ocasión nos encontramos con **un sistema bastante renovado**. Los combos cobran un gran protagonismo puesto que **podemos personalizar hasta cuatro series de ataques**, seleccionando el tipo de arte que ejecutamos en cada fase de una misma cadena. Cada botón de nuestro mando puede realizar un máximo de cuatro movimientos y su personalización resulta vital si queremos aprovechar al máximo las debilidades del enemigo.



La exploración llega a nuevos entornos de lo más variados

El nuevo universo que nos toca explorar está formado por diversas islas, que hacen gala de una gran variedad de localizaciones: aldeas, catacumbas, playas...

El consumo de almas, representadas en forma de rombo en los indicadores de cada personaje, **nos obliga a medir los tiempos** con especial atención puesto que, si lanzamos combos a lo loco sin atender al número de almas disponibles, nos quedaremos sin fuelle durante lo que reste de combate. Las almas se recargan automáticamente cuando evitamos el contacto, así como cuando acertamos al contraatacar al enemigo gracias a un útil pero exigente movimiento de guardia, que además puede dar lugar a que nuestros rivales dejen caer un alma adicional, que puede decidir el devenir del combate. Otro aspecto a tener en cuenta es que el medidor de almas se rellena cuando derrotamos a un enemigo, por eso **es muy recomendable apurar nuestras reservas justo cuando nuestro objetivo esté a punto de morir.**

Como ya sabéis, Velvet tiene su parte Daemon y eso también impacta notoriamente en las batallas. ¿Habéis visto ese brazo monstruoso? Pues en el campo de batalla **es un arma de destrucción masiva**. Eso sí, realizar la transformación hace que nuestra reserva de almas descienda de forma inmediata, dando lugar a **un arma de doble filo.** Si el sistema defensivo y la ejecución de combos nos exigen medir los tiempos a la perfección, el brazo Daemon no iba a ser menos; **más os vale aprender a interpretar cuándo realizar la transformación** si no queréis quedaros sin gasolina en mitad de un combate importante. Además, cuando desatamos este poder obtenemos bonificaciones pasivas para lo que resta de combate en función del tipo de enemigo ante el que nos transformemos.

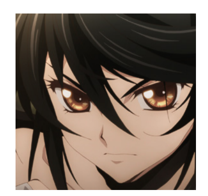
Al margen de las bondades del sistema de combate, hay que destacar **el variado elenco de enemigos** al que tenemos que hacer frente. Como es habitual en la saga, nos enfrentamos

Una saga con gran recorrido



La saga nació a finales de 1995 en Super Nintendo con *Tales of Phantasia*. A día de hoy tenemos hasta 16 entregas principales y numerosos *spin-off*.







POR ROBE PINEDA



Una protagonista a la altura

Velvet es la primera mujer que protagoniza una entrega principal de Tales of.

a todo tipo de criaturas: dragones, espectros, bestias... y a muchos y temibles jefes finales. Por si fuese poco, **los Gigantos no han querido faltar a su cita** con esta nueva entrega (ni tampoco su inconfundible tema de batalla), aunque ahora son conocidos como **Daemons de código rojo.** Estos enemigos opcionales campan a sus anchas por algunos escenarios y suponen un auténtico desafío, pero la recompensa que nos otorga conseguir sus cabezas bien merece la pena...







HEREDANDO EL TESTIGO DE TALES OF ZESTIRIA

En términos jugables, *Tales of Berseria* es bastante continuista con respecto a su predecesor, apostando por un modelo en el que **los escenarios abiertos conectan los diversos puntos de interés.** El universo en el que nos sumergimos en esta nueva entrega nos lleva a recorrer un conjunto de islas en la que los barcos —y los piratas— son los grandes protagonistas. Como es habitual en la saga, **la diversidad de escenarios es uno de sus principales atractivos:** bosques, playas, montañas nevadas... y alguna que otra ciudad de lo más acogedora.

Algo que Bandai Namco ha sabido corregir con respecto a las últimas entregas es **la escala de los escenarios intermedios,** hasta ahora demasiado grandes para lo vacíos que finalmente estaban. **Ahora no son tan grandes** y lo que encontramos en ellos está más concentrado, evitando así las largas e insípidas caminatas que llevamos a cabo en *Tales of Zestiria*. **Lo que sí he echado en falta es una mayor sensación de exploración** puesto que, si bien es cierto que hay muchos cofres y objetos repartidos por el mundo, la mayoría de ellos resultan muy fáciles de encontrar. Llegando incluso a situarse en nuestras narices en cuanto accedemos a una nueva zona.



La diversidad de escenarios es uno de sus principales atractivos

Un aspecto que hay que tener muy en cuenta antes de emitir nuestro juicio sobre el juego es que **los primeros compases son relativamente lentos.** Nuestra aventura tarda unas horas en arrancar y es posible jugar varias horas y que aún estemos recibiendo consejos. **Conforme progresamos vamos descubriendo la existen-**

cia de diversos minijuegos, como las expediciones de exploración en barco o el clásico minijuego de camarero. A esto hay que sumar la caza de los Daemons de código rojo, otras actividades y alguna que otra zona secundaria. Por último, **no podían faltar los adorables Gatoz, que en esta ocasión yacen cautivos en unos cofres especiales repartidos por todo el mundo** cuya apertura requiere un determinado número de almas. Una especie de esferas luminiscentes que encontramos a medida que exploramos el mundo.

Por último, **si hay algo por lo que Bandai Namco se merece un tirón de orejas es por el diseño de niveles realizado para las mazmorras.** Aunque es cierto que algunas son un auténtico laberinto, la mayoría de ellas dan lugar a una experiencia peligrosamente tediosa en la que es inevitable tener la sensación de que estamos recorriendo una **sucesión de pasillos** no demasiado interesantes. Por suerte, hay alguna que otra mejor planteada pero, al final, no hay una sola mazmorra que podamos resaltar por su brillantez, y **la ausencia de puzles interesantes tampoco ayuda.** Uno de los aspectos que logran salvar los muebles en alguna que otra mazmorra es el hecho de tener que volver a visitarlas una vez aprendida la habilidad de campo correspondiente que nos permita alcanzar las zonas que hasta entonces eran inaccesibles.



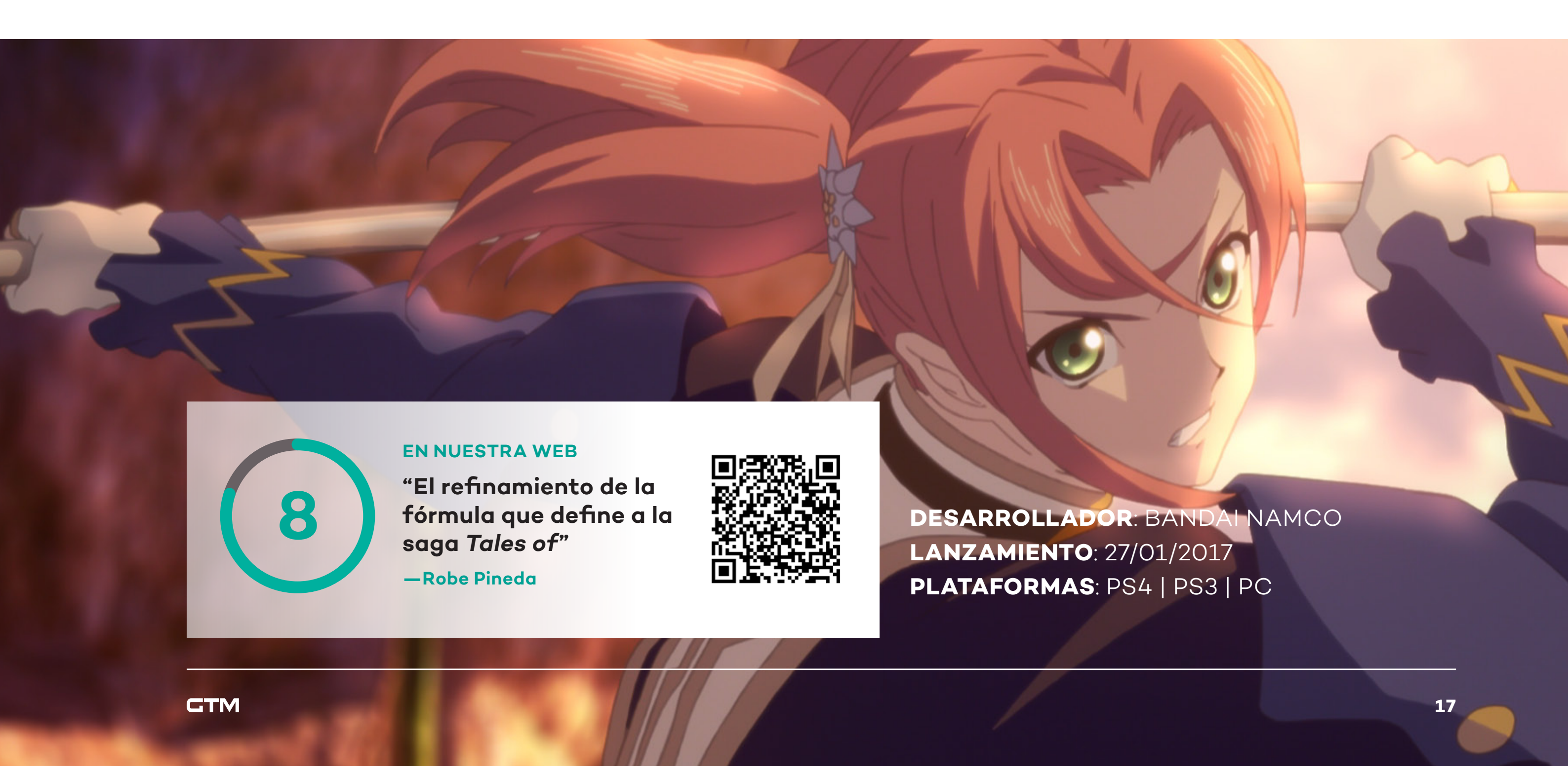
Un nuevo sistema de combate basado en transformaciones y estrategia

—

El renovado sistema de combate nos obliga a medir los tiempos a la perfección. Transformarnos en Daemon es tan beneficioso como arriesgado.

EN DEFINITIVA

***Tales of Berseria* no inventa nada nuevo,** aunque en ningún momento lo pretende. Se acoge a la fórmula que caracteriza a la saga actualmente y **sabe coger lo mejor de su predecesor** para dar lugar a una nueva epopeya en la que, una vez más, nos toca librar incontables batallas a lo largo y ancho de un nuevo y bello universo. Los mejores tiempos de la saga quedaron atrás y no hay motivos para pensar que volverán pero, sin embargo, **la misión de Velvet** nos ofrece una aventura bastante interesante, con una historia **más oscura** de lo habitual y con un sistema de combate renovado que soluciona todos los problemas de la anterior entrega. No, **no estamos ante el gran regreso de la saga** con el que muchos hemos soñado más de una vez. No obstante, posiblemente estemos ante **el mejor *Tales of* de la era moderna.**



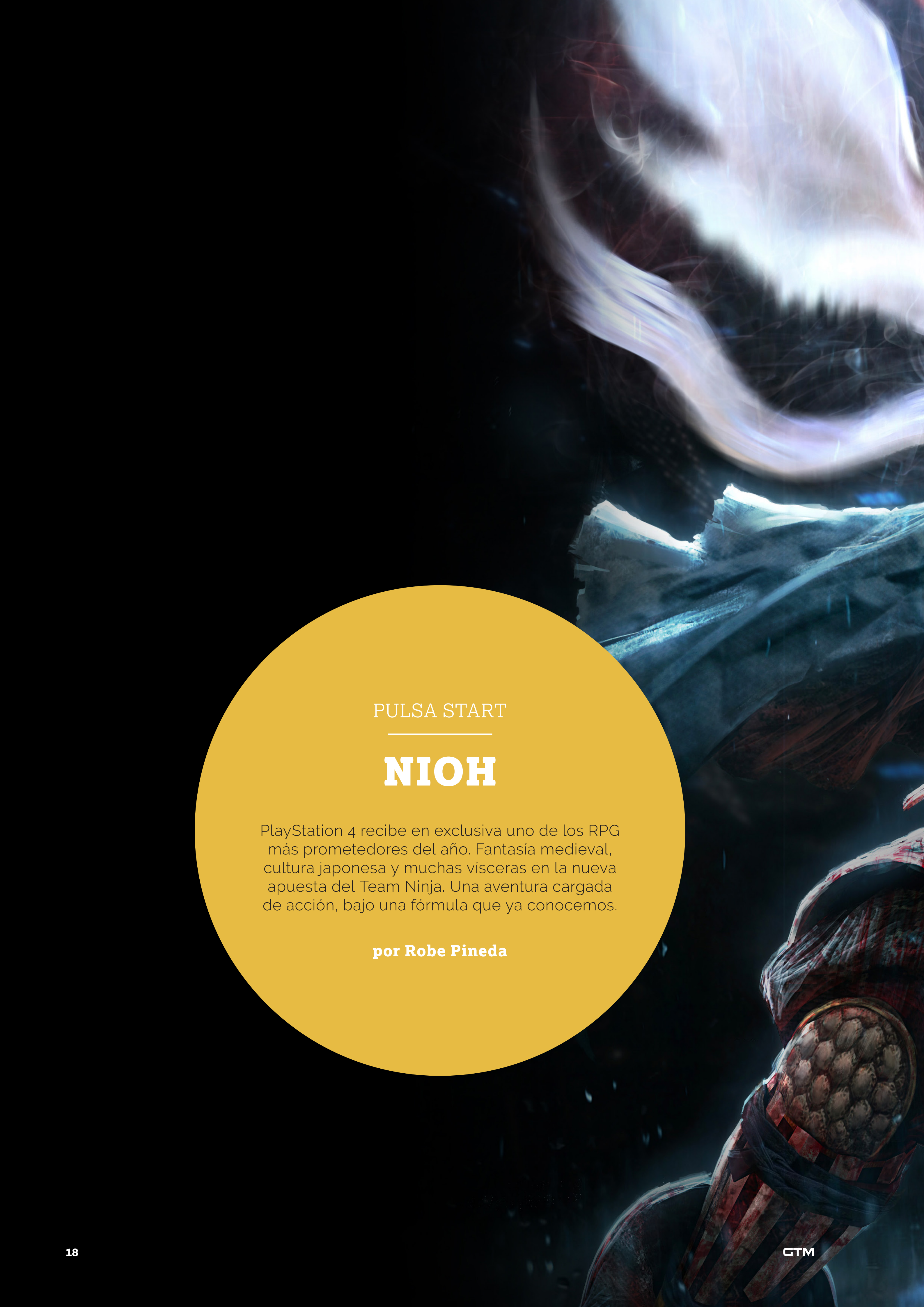
8

EN NUESTRA WEB

"El refinamiento de la fórmula que define a la saga *Tales of*"

—Robe Pineda

DESARROLLADOR: BANDAI NAMCO
LANZAMIENTO: 27/01/2017
PLATAFORMAS: PS4 | PS3 | PC



PULSA START

NIOH

PlayStation 4 recibe en exclusiva uno de los RPG más prometedores del año. Fantasía medieval, cultura japonesa y muchas vísceras en la nueva apuesta del Team Ninja. Una aventura cargada de acción, bajo una fórmula que ya conocemos.

por Robe Pineda



POR ROBE PINEDA

Tintes históricos en mitad de una auténtica sangría



Tras un arranque de año plagado de nuevos y prometedores lanzamientos que dieron lugar a una recta final de enero bastante saturada, apenas unos días después llega *Nioh*, **lo nuevo del Team Ninja.** Esta aventura de rol y acción se intuye como **uno de esos juegos que van de *tapado***, llegando sin hacer demasiado ruido por el mero hecho de tratarse de una nueva IP. En su día ya os contamos nuestras impresiones tras probar a fondo la primera de sus dos betas y concluimos resaltando que estaba verde, pero que su propuesta era prometedora y —con trabajo— **su margen de mejora era bastante grande**. Parece que así ha sido porque, después de comprobar las mejoras de la segunda beta y analizar al detalle varios vídeos de su jugabilidad, el proyecto demuestra que ha cogido forma y todo apunta a que estamos ante un título que va a dar mucho de que hablar. Explorar los confines de Japón durante el Periodo Edo siempre resulta atractivo, pero hacerlo mientras una legión de criaturas del inframundo azota sus calles lo es aún más. ***Nioh* no esconde de dónde viene y resulta evidente que el Team Ninja ha decidido acogerse a la fórmula que From Software ha logrado convertir en fenómeno gracias a *Dark Souls***, y eso está muy lejos de ser algo negativo porque no importa lo que hagas si sabes hacerlo bien.

Un reto exigente para el jugador

—

El sistema de combate dará lugar al título más exigente del año en términos de jugabilidad y pericia a los mandos.

William Adams —también conocido como Anjin-Sama— fue un navegante inglés que viajó a Japón, y se le conoce por ser el primer británico en pisar el País del Sol Naciente. Según cuenta la historia, Adams no necesitó demasiado tiempo para convertirse en asesor de **Tokugawa Ieyasu, primer shōgun del shogunato Tokugawa de Japón**. Su dominio se extendió desde el año 1600 hasta 1968. Volviendo a Adams, su primera tarea fue construir el primer barco de vela de corte occidental vis-

to en Japón, al margen de ostentar diversos cargos con fines comerciales, siempre relacionados con negocios de alta mar. Finalmente, Adams falleció a los 53 años de edad e incluso a día de hoy se le sigue conociendo como uno de los extranjeros más influyentes en la historia del



país nipón. **En *Nioh* encarnamos al mismísimo William Adams,** aunque su figura se muestra considerablemente alejada del personaje real, en una aventura de rol y acción en la que el Team Ninja **nos presenta su particular y oscura visión del medievo japonés.**

El argumento no será una mera excusa

—

Según parece, la historia tendrá más relevancia de lo que pensábamos en un principio, y es que el Team Ninja ha querido delegar sobre Nioh una carga argumental interesante.

"

TEAM NINJA NOS PRESENTA SU PARTICULAR VISIÓN DEL MEDIEVO JAPONÉS

No sabemos hasta qué punto llegaremos a vernos las caras con otros personajes históricos pertenecientes al marco donde el juego se ambienta pero, en cualquier caso, lo que resulta evidente es que *Nioh* nos propone una versión de los hechos bastante particular. Una ¿recreación? fantástica en la que **Adams parece más experto en el campo de batalla que en temas mercantiles** y en la que los demonios —entre otras bestias— campan a sus anchas por las tierras de Bungo. Eso sí, el hecho de que Adams parezca estar curtido en mil batallas no evitará nuestro sufrimiento, porque si queremos superar con éxito las pruebas que el Team Ninja nos propone **vamos a sudar sangre, sudor y lágrimas.** Más nos vale armarnos de paciencia, agudizar nuestros sentidos y tener presente una de las premisas más famosas del **Camino del Samurái**: *«No sé nada acerca de cómo superar a otros. Solo conozco el modo de superarme a mí mismo».*

Como digo al principio del texto, podríamos decir que *Nioh* es una especie de sucesor espiritual de *Dark Souls* o, como mínimo, que se inspira fuertemente en la saga a cargo de **Hidetaka Miyazaki**. No es la primera vez que vemos propuestas similares, que se lo digan a Deck13 y su *Lords of the Fallen,* así como al futuro *The Surge* e incluso a *Dragon's Dogma*, el famoso RPG de mundo abierto a cargo de Capcom, cuyo principal aliciente estaba en el exigente y complejo sistema de combate. En esta ocasión, el Team Ninja va un paso más allá y se acoge prácticamente a **todas y cada una de las mecánicas que tanto nos gustan de dicha fórmula.** Personalmente, no me gusta demasiado usar el término *«copia»*, puesto que suele interpretarse como algo negativo. Nada más lejos de la realidad; fijarte en algo que funciona e intentar aplicarlo a tu producto con brillantez puede dar lugar a **un resultado espectacular,** y es lo que esperamos de *Nioh*.

Si hay una mecánica con la que definir a la perfección el título, no es otra que el clásico **ensayo y error.** Penalizar la muerte debe ser algo muy presente en todo juego que presuma de ofrecer un auténtico desafío y basta con jugar cinco minutos a su demo para entender que morir implica sufrir un duro castigo. **Conforme vamos derrotando a nuestros enemigos obtenemos puntos de *amrita*,** que vienen a hacer las veces de esas ansiadas almas que consumiamos en *Dark Souls.* Amasar grandes cantidades de *amrita* es la única vía que tenemos para desarrollar a nuestro personaje y aumentar sus capacidades tanto físicas como técnicas. Si nuestra existencia en el campo de batalla llega a su fin dejaremos una marca en el suelo, el último rastro de nuestra muerte y la última oportunidad de recuperar nuestras pertenencias. **Si la desaprovechamos comprenderemos qué significa morir.**

Escenarios diversos y variados

—

La diversidad de escenarios y el diseño de niveles serán una prueba de fuego para Nioh, que promete innovar en estos aspectos.

***Nioh* es un juego duro,** bastante duro. Cualquier enemigo es capaz de borrarnos del mapa en cuestión de segundos a poco que no permanezcamos atentos a sus movimientos, ni hablar ya de ciertos rivales que hacen gala de una gran celeridad y ca-



Un regalo para aquellos jugadores que pueden considerarse de la vieja escuela

Jefes finales dignos de mención

—

Como no podía ser de otra forma, los jefes finales nos llevarán al clímax del juego. En la imagen superior, podemos ver un buen ejemplo de lo que nos espera.

pacidad ofensiva, así como de los temibles jefes finales. Como era de esperar, **estos jefes nos exigirán dar lo mejor de nosotros mismos,** puesto que no solo son terriblemente dañinos, sino que tanto su habilidad como su resistencia están a un nivel muy superior al del resto de rivales a los que nos enfrentamos; esa sensación de protagonizar una batalla crucial en la que la línea entre la vida y la muerte es tan fina como el frío acero de nuestra espada. Aunque en la demo no pudimos disfrutar de la *compañía* de muchos de estos jefes, incluso el primero de ellos —que se nos antoja como uno de los más asequibles—, ya suponía un auténtico reto, por lo tanto queda claro que **estamos ante un fuerte aspirante a ser el juego más exigente del año.**

Pese a la influyente fuente de inspiración de la que bebe el proyecto del Team Ninja, **si hay algo que le permite mostrar su personalidad propia es el sistema de combate,** basado en diversos estilos. Esta funcionalidad nos permite adoptar diferentes posturas en función del tipo de arma que empuñemos en cada momento. Por poner un ejemplo, si pulsamos R1 y a continuación hacemos lo propio con el triángulo, Adams colocará su espada a la altura de su cabeza y el siguiente golpe se considerará un ataque pesado. A diferencia de otros juegos en los que podemos lanzar diferentes tipos de ataques alternando entre distintos botones, ***Nioh* nos permite adoptar nuestro estilo favorito de forma permanente** para no tener que volver a preocuparnos. Esta mecánica resulta de lo más interesante puesto que la cantidad de armas disponibles es bastante elevada, lo cual aumenta considerablemente el número de combinaciones posibles entre las que podemos **investigar hasta encontrar la manera óptima de lanzarnos al combate en base a nuestros gustos.**

> “
> ESTAMOS ANTE UN FUERTE ASPIRANTE A SER EL JUEGO MÁS EXIGENTE DEL AÑO



Dejando a un lado el combate, **uno de los elementos que más me preocupaba después de haber disfrutado de la demo era el diseño de niveles**. La pequeña y recurrente aldea pesquera que pudimos explorar me dejó un sabor agridulce, ya que que me pareció previsible y con falta de inspiración. **Sin embargo, conforme hemos ido obteniendo nuevo material sobre el desarrollo del proyecto hemos visto cosas muy esperanzadoras:** bosques profundos plagados de muertos vivientes, emplazamientos subterráneos en los que sé que todos acabaremos perdidos en alguna ocasión, y otras localizaciones difíciles de situar, habitadas por seres que no me atrevo a describir. *Nioh* ha mostrado un crecimiento muy importante desde su primera beta y, echando un vistazo al material más reciente, tengo claro que vamos a disfrutar de **una lección sobre cómo madurar un proyecto.**

A diferencia de otros títulos de corte similar, aquí **seleccionamos cada nivel desde un menú a modo de mapa**. Pese a no tratarse de un mundo abierto como tal, sí que cuenta con una extensión considerable y cada escenario consta de varias áreas, tanto principales como secundarias. Tanto es así que **la importancia de los santuarios resulta trascendental durante nuestro avance.** Estos aspectos no solo hacen las veces de punto de control sino que, además, se trata del único lugar en el que podemos transformar la amrita obtenida en nuevos niveles para nuestro personaje. Es cierto que el hecho de no tener un gran entorno interconectado resta cierta sensación de exploración, pero en ningún caso estamos ante un juego lineal y resulta prácticamente imposible descubrir todo lo que da de sí cada nivel en una única pasada.

Si bien comencé este texto calificando el juego como uno de esos títulos que van de tapado, no debemos olvidarnos de que pertenece al **Team Ninja: un estudio que cuenta con más de 20 años de historia y que ha dado forma a sagas tan laureadas como *Dead or Alive* o *Ninja Gaiden***. Esta nueva apuesta estaba prevista para ver la luz en PlayStation 3 hace más de un lustro pero, tras diversos problemas y caprichos del destino, finalmente fue presentado en sociedad durante el Tokyo Game Show 2015, y desde entonces no ha hecho más que crecer. No sé si estamos ante *«el Dark Souls de samuráis»* como suelen decir muchos usuarios, lo que sí tengo claro es que ***Nioh* sabe coger lo mejor de su mentor sin renunciar a presumir de personalidad propia.** Un RPG de acción desafiante, complejo y adictivo que dará mucho de que hablar a largo plazo. Desde el día en que supimos de su existencia, **todos sabemos de dónde viene y a qué prueba tendrá que someterse.**

Expertos en Hack n' Slash

—

El Team Ninja dio forma a Ninja Gaiden Black, uno de los mejores Hack'n Slash de todos los tiempos

LA ALARGADA SOMBRA DE FROM SOFTWARE

—

Hacer especial hincapié **en penalizar los fallos del jugador,** ofrecernos múltiples formas de superar un obstáculo que se nos antoja insalvable en nuestro primer contacto con él y darnos una segunda oportunidad para subsanar nuestro error son las mecánicas principales de esta fórmula que From Software ha puesto de moda. S*alt and Sanctuary*, *Lords of the Fallen* y los futuros *The Surge* y *Death's Gambit* se acogen a su fórmula de la misma forma que lo hace *Nioh*. Está claro que aunque *Dark Souls* no ha inventado este estilo, es innegable que lo ha popularizado hasta el punto en que **son muchos los que pretenden seguir su estela.** Eso sí, pese a estar hablando de una de las sagas de moda, ésta tampoco ocultó sus fuentes de inspiración. En primer lugar, **la influencia de *Berserk* resulta muy evidente** y su director, Hidetaka Miyazaki, ha mostrado su gusto por el aclamado manga a cargo de Kentaro Miura. En segundo lugar y volviendo al videojuego, **la gran fuente de inspiración de *Dark Souls* proviene de *Blade: The Edge of Darkness*,** el mítico RPG de acción creado por el Rebel Act Studios allá por 2001. El juego, muy querido por la comunidad de usuarios de PC, se adelantó a su tiempo gracias a un sistema de combate brillante en el que las decapitaciones eran su principal seña de identidad.

NIOH



Lanzamiento
8 de febrero de 2017
Desarrolla
Team Ninja
Género
Action RPG
Plataformas
PlayStation 4
Multijugador
2 jugadores

NOTICIAS DE **NIOH**





PULSA START

BERSERK
AND THE BAND OF THE HAWK

Sanguinario, brutal, explícito y perturbador son algunas de las pocas palabras nos que vienen a la mente a la hora de describir la genial obra de Kentato Miura. Pronto, podremos ser los protagonistas de auténticos baños de sangre.

por Juan Tejerina

Si te gusta el manga, si te gusta de verdad, es seguro que conoces *Berserk*. Si tienes cierto interés en el tema o estás comenzando a leer tebeos japoneses, es un buen momento para aprovechar el tirón de este inminente lanzamiento para adentrarte en el intrincado y maravilloso universo creado por el maestro Kentaro Miura.

La narrativa japonesa **no suele dejar indiferente**. Los nipones son capaces de crear obras con tintes muy dispares a lo que acostumbramos a producir en Occidente. El estilo de dibujo, la forma de contar los sucesos y la temática que abordan **suelen llevar una esencia propia** que, para el lector experimentado, adquiere un cariz totalmente diferente a lo habitual. Podríamos caer en el simplismo del ignorante y decir que los japoneses *"cuentan historias raras"*. Pero lo cierto es que son capaces de maravillarnos con producciones muy hábiles a la hora de ahondar en el ser humano. Y son especialmente buenos en el arte de retratar todos esos puntos oscuros que hay dentro de nosotros. De bosquejarlos con naturalidad. De exponerlos, y de construir una obra en base a ellos. Son capaces de contar historias que van más allá del simplismo del bien y del mal, porque no juzgan: **sólo narran.**

Fue en el año 1988 cuando Kentaro Miura veía su obra publicada por vez primera. Hoy, veintinueve años después, *Berserk* **continúa editándose** con 38 volúmenes publicados y una legión de fans a sus espaldas. Sin duda, 38 volúmenes en casi treinta años se puede antojar escaso, pero el maestro Miura es conocido por tomarse su tiempo y hacer las cosas a su manera.

Berserk es una de esas obras que van más allá de sus páginas. Ambientado en la Europa Medieval, **nos narra las desventuras de Guts,** un misterioso y solitario guerrero que vaga de ciudad en ciudad haciendo pocos amigos y levantando —a su paso— miradas, susurros y una cantidad interesante de inquietudes. Este planteamiento, que puede parecer del montón, encierra tras de sí **una trama oscura, inquietante** y en multitud de ocasiones **perturbadora**. No en vano, el autor no tiene ningún reparo en hacer gala de una **violencia sumamente explícita** y unas situaciones verdaderamente descorazonadoras. No exageraba cuando me refería al periplo de Guts como una serie de **desventuras**, y es que el *"Guerrero Negro"* —pues así se le conoce— viaja a solas por un motivo: quienquiera que se atreva a viajar a su lado acaba conociendo la desgracia en forma de una muerte tan terrible como brutal. Hecho del que incluso se regodea, pues no tiene inconveniente en aceptar compañía, ni remordimientos al verles perecer. La **oscuridad** que rodea a Guts y el **desprecio que siente por la vida** son lo primero que descubriremos de un personaje que acabará resultando memorable.

Con este planteamiento, Miura se recrea elaborando al protagonista, otorgándole con cada trazo un trasfondo muy sólido que nos invitará a conocer los motivos por los cuales ha acabado **despojándose de toda humanidad**.



Gatsu, el Guerrero Negro

Protagonista indiscutible de la obra y experto guerrero. Emprende un viaje en aras de exterminar a aquellos demonios que viven infiltrados en nuestra sociedad y rigen el destino de las personas. Demonios que, en el pasado, marcaron su existencia.

Página a página, descubriremos la razón por la que viaja por el mundo en busca de los *apóstoles*, una suerte de **demonios que viven infiltrados en la sociedad** y a los que ha jurado exterminar. Conocer el pasado de Guts implica descubrir el porqué de su presente.

Como toda buena historia, de nada sirve un personaje principal robusto si no está rodeado por **secundarios de categoría**. En este aspecto, Miura sabe rematar su obra con un plantel de lujo y **un villano de máximo nivel.** Pocos antagonistas en la historia del *manga* pueden rivalizar con Griffith, una figura que resultará tan magnética como brutal; incluso para los cánones de la propia obra. Griffith es tan relevane como el propio Guts.

Si algo caracteriza a *Berserk*, más allá de la **extrema violencia** de sus batallas, es la manera en que trata las diferentes situaciones que plantea. Miura es especialmente hábil a la hora de retratar el lado más oscuro de las personas, e incluso en aquellos personajes que parecen más cercanos a la luz, se extienden sombras de iguales proporciones. Son esta oscuridad, este **afán por lo prohibido** y este **morbo tan perverso** algunas de las señas de identidad de la serie. En torno a estos conceptos se erigen personajes que poco a poco cobrarán vida propia y llevarán al lector a un viaje donde la muerte no es —ni de cerca— el peor de los castigos.

Ahora que te he puesto en antecedentes sobre el trasfondo del videojuego, es un buen momento para descubrir cómo se las pretende apañar Omega Force a la hora de trasladar un universo tan macabro a una mecánica jugable que sea capaz de hacer justicia a la saga y —además— resulte divertido.

Berserk and the Band of the Hawk llegará al mercado dentro del género *musou*, un estilo muy popular en el país nipón, que consiste en ponernos **solos frente a interminables hordas de enemigos.** Se trata de un género que está comenzando a cobrar fuerza en Occidente y



Podremos utilizar explosivos para mermar a nuestros rivales

POR JUAN TEJERINA



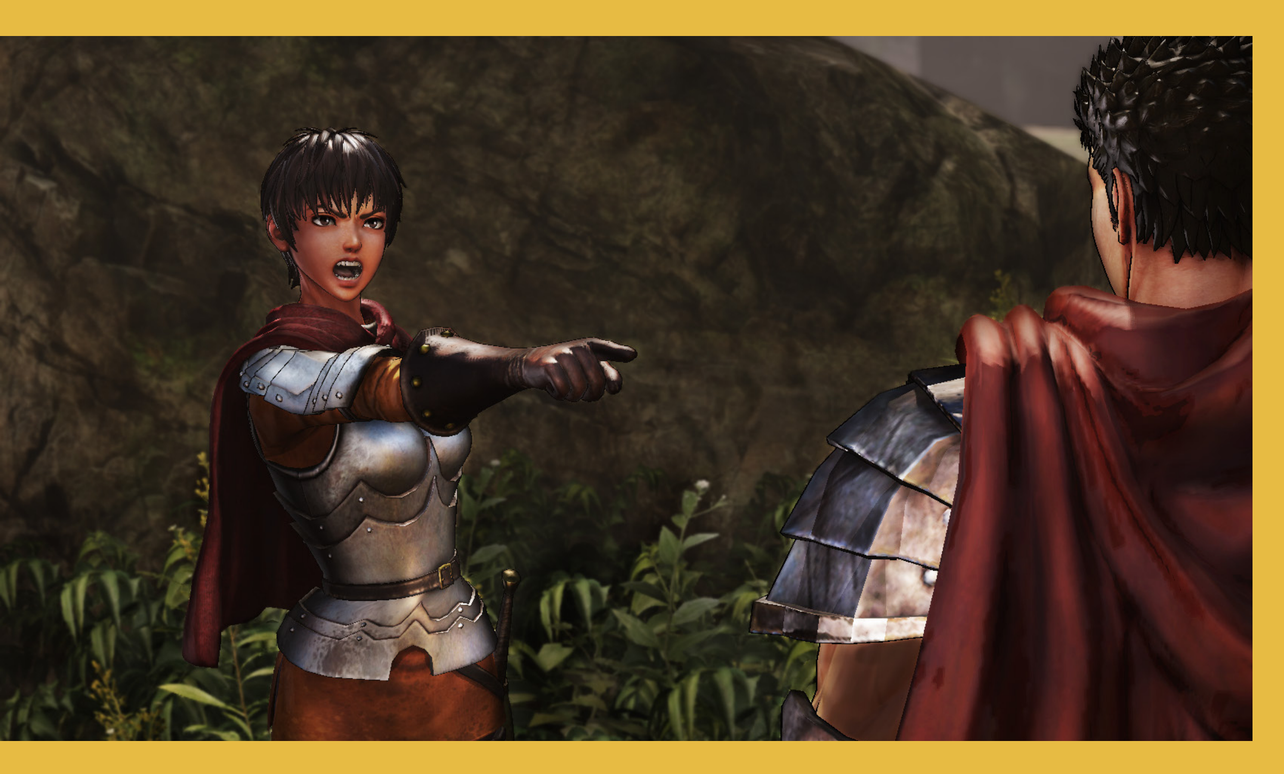
cuyo máximo exponente viene de mano —precisamente— de Omega Force, cuya firma sella títulos como *A.O.T: Wings of Freedom, Hyrule Warriors, Dragon Quest Heroes, One Piece Pirate Warrio*rs o, por supuesto, *Dynasty Warriors.* Juegos con **potentísimas propiedades intelectuales** a sus espaldas con los que Omega Force ha sabido elaborar títulos de buena factura dentro del género que dominan.

La estructura jugable de los *musou* acostumbra a dividir el juego en porciones claramente diferenciadas, de manera que le resulta relativamente sencillo integrar cualquier narrativa con las fases jugables; y es que casi parece **una plantilla que se repite a lo largo de todos los juegos de este corte**. Por un lado, tenemos las escenas cinematográficas que beben del argumento de la serie original, y que —en caso de *Berserk*— **alcanzarán los 120 minutos de duración** a lo largo del juego. Por otro lado, tenemos las fases de preparación previas a cada misión, donde nos pertrechamos, ejecutamos unos cuantos diálogos, y nos preparamos para la misión que está por venir. Finalmente, tenemos la fase jugable en la que nos veremos a solas en un escenario más o menos grande, realizando una serie de acciones y exterminando por el camino a hordas de enemigos a base de mamporros. **Esta arquitectura se repite a lo largo de una gran mayoría de juegos del género**, y es de esperar que *Berserk* no sea una excepción.

Sin embargo, ¿qué lo hará especial?

Si algo ha aprendido Omega Force después de trabajar con tantas propiedades intelectuales **es a enfocar sus esfuerzos en trabajar en profundidad sobre los elementos más característicos e icónicos de cada obra**. Si en *A.O.T Wings of Freedom* fueron perfectamente capaces de emular el complejo sistema de transporte de la serie —a través de cables suspendidos de edificio en edificio— es de esperar que en *Berserk* sabrán aprovechar **el increíble potencial destructivo del protagonista y sus compañeros**. Guts no sólo maneja su descomunal mandoble con absoluta destreza, sino que además dispone de **un brazo mecánico** con el que puede lanzar explosivos e incluso utilizarlo como ballesta; características que por supuesto estarán reflejadas en el titulo como mecánicas jugables. Asimismo, otro de los atributos de los *musou* es **disponer del resto de personajes** para aportar variedad jugable. De esta manera, evitan que el jugador caiga en el tedio de la repetición. Es aquí donde *Berserk and the Band of the Hawk* jugará su segunda mejor carta, pues como hemos mencionado anteriormente, la serie cuenta con unos secundarios de máximo nivel. Por lo pronto, además de Guts, están confirmados Griffith, Casca, Judeau, Zodd, Wyald, Serpico y Schierke como personajes jugables. Sin olvidarnos de Guts, que porta la *armadura berserker,* y a Griffith como el indiscutible Femto.

Este plantel de personajes estará perfectamente integrado gracias a su extensa cobertura en la trama de la obra. Se sabe que **el juego cubrirá los cuatro grandes**



primeros arcos de la serie, lo que sería equivalente a los 307 primeros capítulos del *manga* y **cubriría un 90% de la obra conocida hasta la fecha**. Es interesante señalar que, a día de hoy, sólo existe un arco argumenta más que aún se está publicando en territorio japonés.

Secundarios de lujo para acompañarnos a los mandos

Casca (en la imagen) será uno de los personajes jugables que nos permitirán disfrutar de *Berserk and the Band of the Hawk* en toda su amplitud. Aunque están confirmados otros como Judeau, Serpico, Schierke o incluso Griffith y algún que otro apostol.

Por fans y para fans

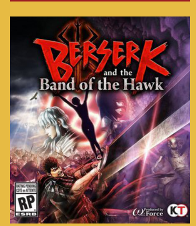
El género *musou* tiene sus pros y sus contras. Posiblemente, entre sus mayores "contras" está el hecho de que, a pesar de los distintos personajes, esta clase de juegos **pueden llegar a hacerse repetitivos**. Al fin y al cabo, nos ponen en la piel de un personaje frente a una gran cantidad de enemigos con un cociente intelectual comparable al de un rábano. Esto hace que **los combates no supongan demasiado reto**, a pesar de que suele haber excepciones. Para paliar este gran inconveniente, otro de los recursos que utiliza Omega Force es la posibilidad de **progresar en el nivel de cada personaje**. Es algo que ya vimos en *A.O.T Wings of Freedom* y que permitía subir de nivel y adquirir nuevas habilidades otorgando aún más varidad jugable a cada uno de los personajes gracias a un toque de RPG.

Sin embargo, es de recibo indicar que el mayor factor a la hora de **mantenernos jugando** es —precisamente— **la propiedad intelectual que hay detrás del título.** Cuando estamos reviviendo las aventuras de un personaje que nos apasiona, recorriendo los mundos que tantas veces hemos leído, es mucho más sencillo querer seguir jugando. Esto es algo que Omega Force sabe muy bien, y precisamente por eso sus juegos tienen tanto éxito. La posibilidad de **rememorar grandes historias** con las que muchos hemos crecido, sumado a la excelente mano del equipo de desarrollo, hace de estos juegos **una experiencia grata para cualquier fan de la saga en cuestión.** Es por ello que estos títulos se disfrutan diez veces más si eres conocedor de la historia original, porque los detalles, guiños y representaciones que viviremos en el juego despertarán ese factor nostálgico que, de otra manera, sería imposible.

Por lo tanto, este título es, ante todo, **un juego hecho para los fans de la saga.** Y precisamente por ello, este avance comienza contándote de qué va *Berserk*. Porque si no lo conoces y el videojuego te parece atractivo, **quizás prefieras comenzar por leerte la serie**. De este modo, cuando te pongas al mando, disfrutarás muchísimo más de un juego que promete hacer las delicias de muchos fans.

> “
> ESTOS TÍTULOS SE DISFRUTAN DIEZ VECES MÁS SI CONOCES LA HISTORIA ORIGINAL

BERSERK

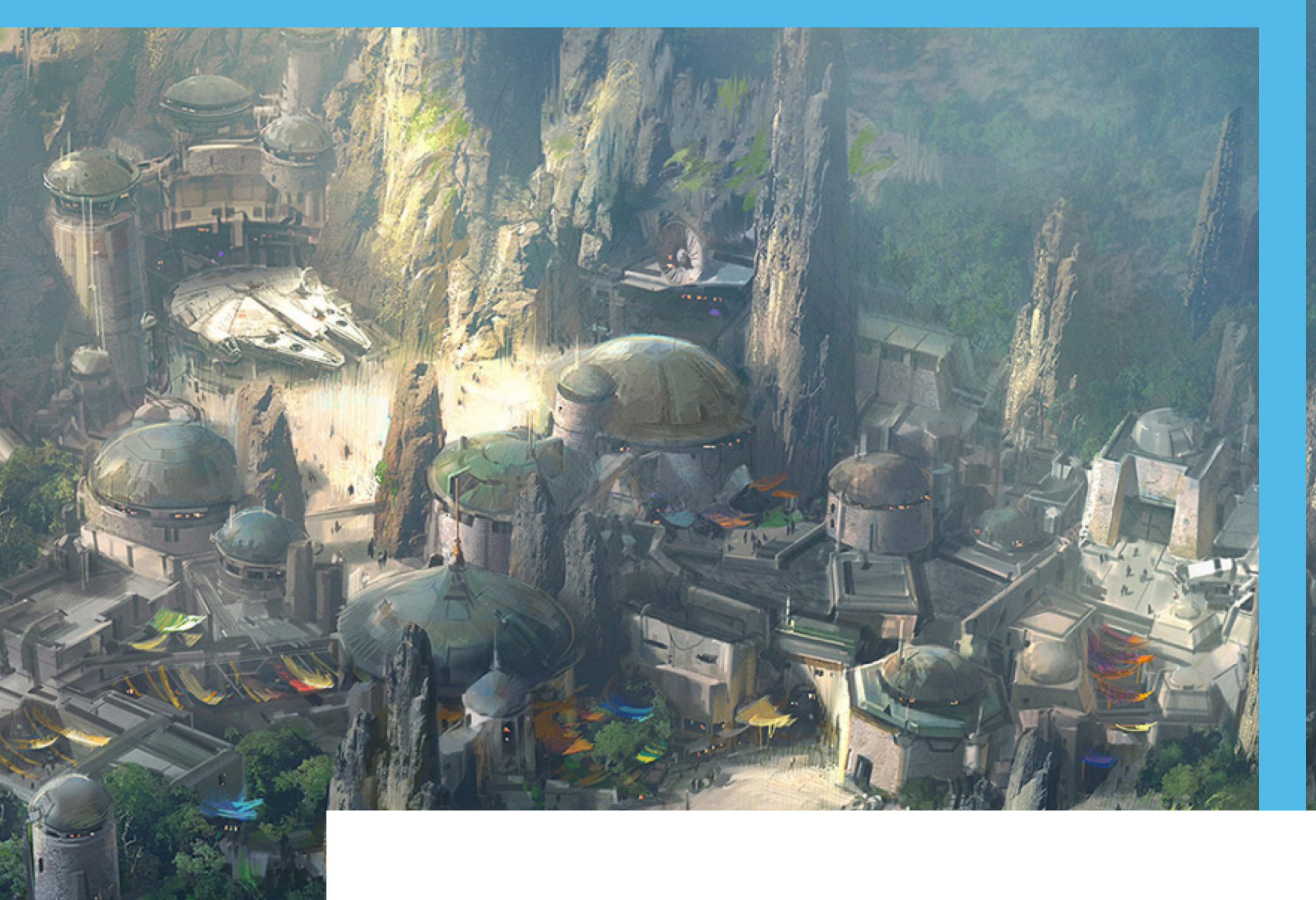


Lanzamiento
24 de febrero de 2017
Desarrolla
Omega Force
Género
Musou
Plataformas
PlayStation 4
PlayStation 3
PlayStation Vita
Xbox One
PC
Multijugador
2 jugadores

NOTICIAS DE **BERSERK**







HÉROES CONTRA EL IMPERIO

star wars

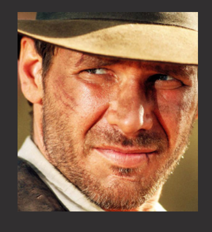
Han pasado cuarenta años desde que Mark Hamill, Carrie Fisher y Harrison Ford encarnaron por primera vez a Luke Skywalker, Leia Organa y Han Solo. Su presencia ha traspasado el celuloide y ha invadido los videojuegos. En este medio sus historias se han desarrollado apoyadas por otros personajes nuevos, que juntos, han tratado de traer la paz a la galaxia...

POR BORJA RUETE

POR BORJA RUETE

HISTORIAS DE OTRA GALAXIA

Los actores principales de Star Wars en los videojuegos



De Indiana Jones a Nathan Drake

La participación de Harrison Ford en videojuegos ha sido exigua, pero Sony Japón contrató al actor para promocionar Uncharted en un anuncio en el que podemos ver al veterano Indy jugando como Drake.

En 1977 una desconocida película de ciencia ficción fue presentada en el **Festival Internacional de Cine de San Sebastián**. Cuenta su director de entonces, Luis Gasca, que cuando la organización decidió acoger ***Star Wars Episodio IV: Una Nueva Esperanza***, muchas voces se alzaron en contra de que un festival de primera categoría emitiera una cinta así.

Estas vivencias un tanto olvidadas se narran en un reportaje publicado por El Diario Vasco en el que se repasa cómo fue el desembarco de la guerra galáctica en Donostia. **Hasta la Bella Easo llegaron Carrie Fisher y Harrison Ford,** dos actores desconocidos por aquél entonces, pero que pronto se convirtieron en parte del fenómeno mundial que no solo ha perdurado hasta hoy día, sino que se mantiene con una fuerza extraordinaria.

El antiguo director del Zinemaldi hace memoria y nos transporta a lo que vivió en esa atmósfera de finales de la década de los setenta: «Hablando con Gary Kurtz, el productor, se nos ocurrió que los protagonistas podían llegar a Donostia en una especie de homenaje a *La Guerra de los Mundos* de Orson Welles». Recuerda que "fue impresionante", porque los actores aparecieron junto a varios ingenios de la película y R2-D2 se paseó por las calles de San Sebastián maravillando a los ciudadanos. El gran ausente, además de Mark Hamill, fue George Lucas, que se encontraba perfilando un proyecto junto a Steven Spielberg. Sí, *Indiana Jones*.

> “ EL LLAMADO UNIVERSO EXPANDIDO HA DEJADO DE TENER VALIDEZ DENTRO DEL MARCO ARGUMENTAL DE LA SAGA

La franquicia *Star Wars* cumple cuarenta años este 2017. A lo largo de estas décadas han cambiado muchas cosas, sobre todo desde que Disney se ha hecho con el control de LucasFilm. **El llamado universo expandido**, compuesto por cómics, novelas y videojuegos ha dejado de tener validez dentro del marco argumental de la saga y ha quedado **reducido a material de leyenda**. Pese al enfado de no pocos seguidores, en cierto modo es un movimiento comprensible habida cuenta de que había que continuar la historia de los personajes originales, por lo que seguir líneas argumentales trazadas con anterioridad hubiera supuesto un encorsetamiento artístico.

En muchos casos otros actores han dado voz a los personajes en los videojuegos

Desde que el nuevo canon fue instaurado ya han empezado a salir productos que siguen la nueva construcción de la historia. En lo que a videojuegos respecta, poco después de que se anunciara la adquisición de la empresa, Disney tomó la decisión de cerrar su división de videojuegos—la mítica LucasArts— y de cancelar ***Star Wars 1313***, una aventura en tercera persona que suscitó expectación desde la primera vez que se mostró. Electronic Arts se ha quedado con los derechos de la serie y tiene una buena cantidad de proyectos en marcha. Además de *Star Wars Battlefront* y de su secuela, que saldrá a la venta a finales de este año, Visceral Games tiene previsto un juego de acción en tercera persona con la directora de la trilogía *Uncharted*—Amy Hennig—a la cabeza, mientras que Respawn Entertainment hará lo propio con otra aventura bajo la batuta de Stig Asmussen (*God of War III*).



Carrie Fisher en Dishonored

En la misión "Retorno a la Torre" hay un hombre que se encarga de emitir la propaganda del régimen del Lord Regente por megafonía. Si lo matamos será la de Carrie Fisher la que resuene por los altavoces. Es un cameo algo desconocido que el director del juego, Harvey Smith, quiso subrayar al recordar a la fallecida escritora y actriz.

Dibujar a los personajes clásicos de *Star Wars* y ponerlos en relación con sus *alter ego* de los videojuegos implica trascender al personaje y profundizar en los actores que les han prestado su aspecto físico y, en algunos casos, la voz.

La princesa Leia, Carrie Fisher, una mujer que imprimió a su personaje trazas de su personalidad explosiva. Independiente, fuerte, modelo de heroína femenina y miembro de la realeza de Alderaan y de Hollywood. **"Carrie es Leia y Leia es Carrie"**, solía decir. Y es que nadie se imagina una princesa Leia que no sea también Carrie Fisher. Por eso ahora que ha fallecido el equipo de guión está en un aprieto, máxime cuando su papel iba a ser de enorme relevancia en los episodios VIII y IX.

Si bien sus escenas para el octavo capítulo están grabadas y a buen recaudo, es en el noveno episodio donde se van a presentar los mayores problemas. Su sustitución por una nueva actriz sería chocante para el espectador, del mismo modo que una eliminación prematura quizá se sienta forzada. Ahora bien, ¿está preparada la tecnología para presentar un modelo CGI per-



Una sonrisa malévola

—

Mark Hamill no solo ha puesto voz al Joker en la serie de animación del hombre murciélago, sino que también lo ha hecho en los dos primeros juegos de la saga Batman: Arkham. Ahora le podemos escuchar en Twitter parodiando tuits de Donald Trump: lee sus mensajes utilizando el tono del Joker.

fectamente convincente? Seguramente no del todo. En cualquier caso, LucasFilm ha emitido un comunicado y ha desmentido que tenga planes de hacerlo.

Cuando empecé a esbozar este reportaje se me ocurrió enfocarlo como un homenaje exclusivo para Carrie. No obstante, parece que solo la muerte, recordatorio del vacío al que todos estamos avocados, nos invita a celebrar triunfos y hazañas. Tiene algo caballeresco, como cuando los soldados del medievo perecían y su gloria era idealizada por juglares, arquitectos, pintores y escritores. Pero ¿por qué no celebrar también a los vivos, a los que aún están entre nosotros?

Los videojuegos han sido parte importante del universo *Star Wars*, y los actores principales han estado presentes de una u otra forma.

JUEGOS BASADOS DIRECTAMENTE EN LAS PELÍCULAS

A diferencia de Carrie Fisher, Mark Hamill no nació en una familia de artistas. Sus padres no tenían nada que ver con el mundillo cinematográfico ni del teatro, hecho que no impidió que un jovencísimo Hamill se esforzara para alcanzar su sueño y lograra debutar a principios de los setenta en la serie *General Hospital* y en *El Show de Bill Cosby*. Su fama llegó de improviso con la primera entrega de *Star Wars*.

El actor recuerda que de camino a un acto promocional se sorprendió mucho al toparse con una marabunta de gente que esperaba en el aeropuerto. Creyó, inocentemente, que alguien famoso estaba por los alrededores, pero la sorpresa lo embargó cuando vio a un niño disfrazado de Han Solo: el fenómeno comenzaba.

Poco antes de finalizar el rodaje de *Una Nueva Esperanza*, **Mark sufrió un aparatoso accidente de coche que a punto estuvo de costarle la vida**. Se tuvo que someter a operaciones quirúrgicas que le permitieron recuperar movilidad, si bien el rostro quedó surcado por cicatrices que obligaron a George Lucas a improvisar. La secuencia con la que arranca el *Episodio V*—la lucha entre Luke Skywalker y la bestia wampa—fue rodada para justificar argumentalmente las heridas del actor.

Una de las primeras apariciones del personaje de Mark Hamill en los videojuegos fue en un título de NES desarrollado por Beam Software, el estudio responsable de alguno de los primeros juegos basados en *El Señor de los Anillos*. Se trata de un producto de acción y disparos con toques plataformeros protagonizado por Luke Skywalker. Como muchas producciones de su tiempo el argumento apenas tiene peso, y aunque sigue las líneas básicas el resultado es inconsistente.

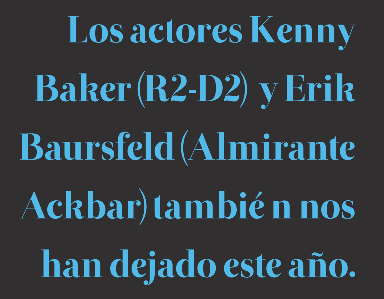
En *Star Wars* el jugador puede controlar también a Han Solo. El contrabandista más bocazas de la galaxia no

se ha prodigado en sus apariciones en el medio, ni tampoco el actor que lo encarna. **Harrison Ford** no necesita presentación y es el único del trío principal que ha tenido al menos otro personaje que ha igualado o incluso superado en fama al bueno de Han: **Indiana Jones.** El aventurero de látigo y sombrero tiene previsto volver a la gran pantalla en 2019. No será el único papel clásico que retome, puesto que también será parte del elenco de la nueva película de *Blade Runner*, en la que repetirá como el mítico Rick Deckard.

Más conocido es *Super Star Wars*, una trilogía desarrollada para Super Nintendo en la que se sigue la estela del anterior—*scroll* lateral y disparos—con unos gráficos mucho más vistosos y una jugabilidad más pulida. Por otra parte, Han Solo y Chewbacca son personajes controlables. Además, en la tercera entrega, *El Retorno del Jedi*, el jugador puede manejar por primera vez a la princesa Leia.

Star Wars: Masters of Teräs Käsi está olvidado y defenestrado a partes iguales. Es un juego de lucha que fue desarrollado para la primera PlayStation y del que guardo gratos recuerdos, aunque reconozco que la nostalgia puede haber ayudado a conformar esa imagen positiva. No olvido, no obstante, que la música de John Williams suena deslustrada por el sonido midi. En videojuegos posteriores de *Star Wars*, como por ejemplo la adaptación de *La Amenza Fantasma* a PSX, la banda sonora es directamente la de la película.

En *Masters of Teräs Käsi* los personajes controlables son Luke, Leia y Han, pero también Chewbacca, Boba Fett, Darth Vader o Mara Jade entre otros. Por desgracia, ninguno de los actores principales prestó su voz a los personajes. Carrie Fisher, con su agudo sentido del humor, dejó plasmado en uno de sus libros, *Whisful Drinking*, que escribió lo siguiente para su obituario: "Murió estrangulada por su sujetador". Eso salió a relucir porque cuando llevó el vestido blanco en la primera película, George Lucas le comentó que no podía usar sujetador porque no había de eso en el espacio; contradictorio si tenemos en cuenta el traje de esclava—disponible en el juego— que le obligó a vestir Jabba el Hutt.



STAR WARS: JEDI KNIGHT

Kyle Katarn es un héroe que los seguidores del universo expandido conocerán muy bien. Fue soldado imperial antes de su deserción y más tarde Jedi al servicio de la Alianza Rebelde. En esta serie de juegos shooter—también provisto de espectaculares batallas con sables láser—el personaje se enfrenta a las tropas imperiales, y en **sus idas y venidas se encuentra con el maestro Luke**, cuyo físico coincide con el aspecto de Mark Hamill en *El Retorno del Jedi*. La voz, sin embargo, la pone Bob Bergen, un actor de doblaje que ha trabajado mucho en el cine de animación.

Entre los personajes de *Jedi Knight 2* está nada más y nada menos que Lando Calrissian, el carismático empresario y contrabandista que perdió el Halcón Milenario a manos de Han Solo tras caer derrotado en una partida de cartas. Es reseñable el hecho de que el doblador del general rebelde no sea otro que el propio Billy Dee Williams.



Fotógrafo: Albert L. Ortega

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Inicialmente formaba parte de la historia principal de *Star Wars*, pero se desgajó del canon de la franquicia. Ambientado antes del *Episodio IV*, narra la historia de Starkiller, el aprendiz de Darth Vader. Este último es interpretado en esta ocasión por Matt Sloan y no por la voz original, la de James Earl Jones. En esta saga de dos videojuegos salen otros personajes de la primera trilogía: la princesa Leia comparte rostro con Carrie Fisher, aunque no su voz; el maligno emperador Palpatine es interpretado, curiosamente, por el mismo actor que da vida a Starkiller (Sam Witwer).

En la secuela de este juego de LucasArts, la Batalla de Endor no ocurre exactamente como en las películas. El aprendiz—si el jugador se ha decantado por el lado oscuro— saca a Chewbacca de un AT-ST y le parte el cuello sin contemplaciones. Segundos después, un sorprendido Han Solo perece con el corazón atravesado por el sable láser de Starkiller.

Soy consciente de que han quedado muchos juegos, personajes y actores en el tintero, pero la intención era centrarme en los héroes principales. Sirva este texto como humilde homenaje a Carrie Fisher, cuyo fallecimiento me ha dejado conmovido:

Hasta siempre, Carrie, espero que la princesa Leia continúe deleitándonos con sus historias, que son y serán también las tuyas propias.

Reunidos por la fuerza de LEGO

Los personajes de la trilogía original se reunieron cuarenta años después en la nueva película estrenada en 2015. El juego oficial fue LEGO Star Wars Episodio VII: El Despertar de la Fuerza. A diferencia de otros títulos de Star Wars, en esta producción además de que figuran los personajes con su aspecto físico original—LEGOlizados, claro está—Mark Hamill, Carrie Fisher y Harrison Ford ceden su propia voz a los personajes de la aventura.



EN LO MÁS PROFUNDO DE

la mazmorra

En los últimos años, y gracias principalmente a desarrolladoras independientes, estamos viviendo el renacer de uno de los géneros más primitivos que existen en el videojuego: el ***roguelike***. Títulos tan importantes como *The Binding of Isaac*, *Nuclear Throne* o *Darkest Dungeon* han recuperado y renovado una fórmula inventada incluso antes de que Mario diera sus primeros saltos, haciendo de la buena utilización de la aleatoriedad y el desafío un sello de identidad único.

POR DANIEL ROJO



POR DANIEL ROJO

UN VISTAZO A LOS ROGUE LIKE

Las grandes obras de los últimos años

Roguelike

—

Los videojuegos que nos hacen explorar y descender una y otra vez a través de mazmorras generadas aleatoriamente suelen catalogarse como roguelikes. Además, generalmente son para un único jugador y presentan dificultad bastante elevada

Es innegable la influencia que han tenido los juegos de rol de mesa en la historia de los videojuegos. En ambos casos, el jugador interpreta a un personaje y tiene cierta libertad de acción, dentro de unos límites que llamamos *sistema*. Naturalmente, **los videojuegos tienen un sistema mucho más controlado**, ya que todo tiene que estar programado previamente. Por su parte, el r**ol tradicional posee la figura del narrador**, que improvisa constantemente para adaptarse a las decisiones que tomen el resto de jugadores, por lo que la libertad es enorme.

Aunque esto sea una generalización considerable, pues hay muchísimos otros juegos de rol importantes, podríamos **decir que la experiencia rolera por antonomasia es la mazmorrera que estableció *Dungeons & Dragons* en 1974**. En este juego, la experiencia principal es vivir aventuras de exploración y combate en una mazmorra mientras encontramos objetos de todo tipo y decidimos cómo usarlos. Además, uno de los elementos cruciales de estas partidas es la aleatoriedad de los acontecimientos pues, aunque exista un narrador que dirija la historia, los dados determinan el éxito o el fracaso de las acciones que deseen llevar a cabo los jugadores.

En 1980, vio la luz *Rogue*, un juego para ordenador que trataba de simular esta experiencia, empleando letras y símbolos para conformar el mapa, los tesoros y los monstruos que lo habitaban. En *Rogue*, debemos hallar un amuleto que se encuentra en lo más profundo de una mazmorra que iremos explorando. La mayor peculiaridad es que **los pisos se generan de forma aleatoria, haciendo que cada partida sea una experiencia comple-**

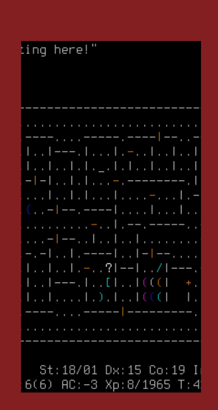


tamente distinta. De este modo, de alguna manera se conseguía emular el azar de los dados y la libre voluntad de decisión del narrador del rol tradicional.

Obras importantísimas de la historia del medio se han visto contagiadas por el concepto mazmorrero. Sin embargo, esta fórmula no ha tenido el impacto que cabría esperar en las décadas posteriores. Los videojuegos de rol siguieron desarrollándose, por supuesto, pero se **fueron alejando progresivamente de la libertad primigenia, imponiéndose el yugo de la linealidad en pos del enriquecimiento de otros aspectos.** Sin ir más lejos, *The Legend of Zelda* continuó la experiencia de mazmorras, dejando de lado la aleatoriedad, pero sentando cátedra en otros tantos puntos.

Casi cuarenta años después, la fórmula ha sido rescatada del recóndito lugar que siempre ha estado ocupando, hasta el punto de que todo el mundo conoce el género que un solo juego definió: el *roguelike*. Como con tantos otros géneros olvidados o desgastados, han sido **las desarrolladoras indie las que han organizado este rescate en los últimos años,** elaborando obras de lo más carismáticas que, dejando intacto lo esencial del género, han creado universos muy ricos que se alejan por completo de la fantasía medieval que proponia *Rogue*.

Vamos a indagar un poco en alguno de estos títulos. **Desgraciadamente, no puedo hablar de todos,** y por ello juegazos como *Spelunky*, *Downwell*, o *Crypt of the Necrodancer*, entre otros, se van a quedar en el tintero.



Rogue y su legado

Rogue derivó en múltiples juegos en los años posteriores a su lanzamiento. Uno de los más importantes es NetHack, un título que aún a día de hoy sigue sufriendo actualizaciones de mano de un grupo de fans voluntarios

THE BINDING OF ISAAC *(2011)*

Es una suerte que los videojuegos cuenten con un desarrollador de la talla de Edmun **McMillen**. Además de hacer uno de los juegos plataformeros mejor diseñados de la historia (evidentemente, me refiero a *Super Meat Boy*), **es el principal responsable de *The Binding of Isaac*, posiblemente el *roguelike* más importante de los últimos tiempos** y el que más ha influenciado al resto de titulos del género desde que viera la luz en 2011.

La palabra que mejor define el carismático universo de este juego es esperpéntico, más aún recordando las palabras con las que Valle-Inclán lo definía en su obra ***Luces de Bohemia:*** *"Los héroes clásicos reflejados en los espejos cóncavos dan el Esperpento"*. **Todo en *The Binding of Isaac* está deformado y retorcido hasta el extremo**, oscilando entre un incómodo humor negro no apto para cualquiera y una trágica y decadente historia.

Manejaremos a Isaac, un niño que desciende por la trampilla de su habitación huyendo de su madre, que quiere asesinarlo tras haber escuchado la voz de Dios dándole tal orden. El resto de la trama nos la cuenta el propio diseño del juego, aunque siempre dejando muchas puertas abiertas de cara a la interpretación libre. **Es especialmente admirable cómo utiliza el diseño de los objetos y de los enemigos para contarnos datos de su universo**, así como para ahondar en los miedos e inseguridades de Isaac.

POR DANIEL ROJO

Una dimensión más a la habilidad mecánica

Más allá de su interesante estética y del uso que hace de la misma para explicarnos su universo, *The Binding of Isaac* es un juego magníficamente diseñado. Como buen *roguelike*, todos los pisos se generan de forma aleatoria. Pero no es lo único que es presa del azar. En el juego tomaremos constantemente decisiones que pueden o no salir bien, como si tiráramos un dado en el rol de mesa clásico, **y la clave estratégica no radica tanto en nuestra habilidad mecánica (que también, porque no es en absoluto un título sencillo), sino en la capacidad de entender las posibilidades del sistema y explotarlo a nuestro favor.**



Es imprescindible aprovechar al máximo el sistema de aleatoriedad porque **en *The Binding of Isaac* los objetos y potenciadores que adquiramos determinan por completo el sino de la partida**, hasta el punto de que hay algunos ítems que, prácticamente, nos aseguran la victoria. Por este motivo, lo importante no es tanto saber usar cada objeto como aprender a aumentar las probabilidades de que aparezcan. Esto añade una dimensión más a la habilidad mecánica y es, en mi opinión, lo que hace a este juego tan bueno.



ROGUE LEGACY *(2013)*

En el caso de *The Binding of Isaac*, conseguir superar una partida (es decir, llegar al final de la mazmorra) implica desbloquear nuevos objetos, pero no existe una sensación de progresión clara. Nuestro personaje no se hace más fuerte según vamos jugando, sino que siempre tiene las mismas estadísticas de base cuando comenzamos de nuevo. **Es aquí donde entra rompedoramente *Rogue Legacy*, un título creado en 2013 por los hermanos Teddy y Kenny Lee.**

En *Rogue Legacy*, cada partida en la que nos adentremos en la mazmorra nos permitirá ir recogiendo dinero y, cuando inevitablemente muramos (cosa que sucederá pronto, seguramente), podremos usarlo para desbloquear mejoras colectivas. **Es decir, el personaje cada vez será más fuerte en todas sus estadísticas**. Además, dicha progresión es bastante rolera, pudiendo elegir qué parámetros priorizar en función de nuestro estilo de juego.

Esta forma de progresar hace que el título sea algo más amable que sus compañeros de género, ya que al final a base de farmear podremos avanzar siempre un po-

Un coloso influenciado por colosos

The Binding of Isaac fue pensado para plasmar las dudas que Edmund McMillen tenía acerca de la religión. Pero, en lo jugable, pretendía ser una evolución directa de las mazmorras del primer The Legend of Zelda. Las alusiones a dicho juego son constantes.

quito más. Eso no quiere decir que la habilidad y el conocimiento de cada enemigo no sea crucial para avanzar, pero sí **nos quita un poco de responsabilidad mecánica y estratégica**, por lo que puede ser ideal para iniciarse en el género.

Por otra parte, su ambientación también es un contrapunto perfecto a *The Binding of Isaac*. En este caso, manejaremos a toda una dinastía que quiere recuperar su castillo. Cuando nuestro personaje muera, manejaremos a su hijo en la siguiente partida. Lo interesante de todo esto, más allá de tratar de darle sentido al sistema de repetición de partidas, **es que cada hijo tendrá habilidades distintas**. Y no solo eso, sino que a veces traen enfermedades como enanismo, miopía o daltonismo, viéndose reflejado en su propia jugabilidad (por ejemplo, si tenemos TDAH nuestro personaje se moverá más rápido). **Todo esto, unido a una estética sencilla y contrastante, da a *Rogue Legacy* aires de distensión y buen rollo.** Salvo cuando morimos muchas veces, pero eso va intrínseco al género...

NUCLEAR THRONE *(2015)* Y ENTER THE GUNGEON *(2016)*

Hay una unidad en estos dos títulos que me impedía mencionarlos separadamente. **Ambos participan de una especie de culto al arma, y focalizan su atención principalmente en la forma de disparar.** Naturalmente, en todos los juegos del género es importante la forma en la que atacamos a la ingente cantidad de enemigos que aparecen, pero normalmente suelen existir otro tipo de potenciadores. Sin embargo, aquí lo fundamental es disparar. Sin descanso, hasta que la pantalla sea un festival de balas cuya procedencia en plena partida es más que discutible.

> “ SIN EMBARGO, AQUÍ LO FUNDAMENTAL ES DISPARAR. SIN DESCANSO, HASTA QUE LA PANTALLA SEA UN FESTIVAL DE BALAS

***Nuclear Throne* es el que más lleva esto al extremo.** Los escenarios son muy pequeños, y la cantidad de enemigos ingente, por lo que tendremos que utilizar el propio diseño aleatorio de las paredes para cubrirnos de los disparos. Para colmo, casi todo es destruible, por lo que es difícil elaborar una estrategia, siendo los reflejos la habilidad imprescindible para avanzar.

Sin embargo, *Enter the Gungeon* posee una mecánica clave que hace que la forma de jugar ambos títulos sea distinta. Aquí podremos rodar, permaneciendo invulnerables durante ese breve período de tiempo en el que la voltereta está llevándose a cabo, **por lo que la forma de esquivar los ataques enemigos adopta una nueva interpretación.** Además, el mapeado estará lleno de elementos que podremos voltear y usar de cobertura, expandiendo aún más las posibilidades.

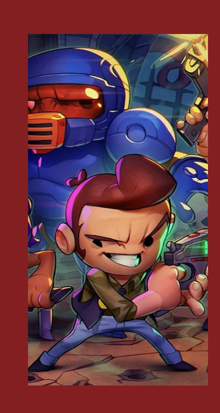
DARKEST DUNGEON *(2016)*

En mayor o menor medida, los títulos que he mencionado hasta ahora requieren tomar decisiones en tiempo real, teniendo que ser capaces de reaccionar a cualquier nueva situación. ***Darkest Dungeon*, uno de los mejores juegos de 2016, alecciona al propio género dándole una completa vuelta de tuerca.** En esta ocasión, los reflejos no son un problema y nuestra única salvadora ante unos difíciles combates por turnos será nuestra estrategia.

El combate no es lo único que podremos tomarnos con calma. De hecho, **la preparación antes de adentrarnos en la mazmorra es crucial**. Al igual que he comentado en *Rogue Legacy*, en cada partida conseguiremos dinero y podremos usarlo para mejorar a los personajes y las instalaciones de la base. Pero aquí hay mucho más a considerar. **Todo el cansancio y el miedo acumulados por un personaje de su experiencia en la mazmorra deben ser tratados.** Para eso hay múltiples opciones (rezos, penitencias, burdel, taberna...), dependiendo de las preferencias de los personajes. Además, está disponible un sanatorio por si la cosa ha sido más grave y algún héroe ha desarrollado alguna enfermedad o fobia seria que le cause perjuicios en el futuro.

Darkest Dungeon es posiblemente uno de los juegos más difíciles que hay en este reportaje. Esto no es algo trivial. Al igual que pasa en *Dark Souls*, **la dificultad es uno de los pilares sin los cuales no se entiende la obra, pues es utilizada como su recurso narrativo preferente.** Manejaremos a gente vulnerable, enferma y débil cuya muerte es inminente y permanente. De hecho, la barra de esfuerzo será aún más importante que la barra de vida, pues la oscuridad de la mazmorra y las aberraciones que la habitan serán más que suficientes para disminuir la cordura de los personajes y hacerles perder toda determinación. **Así, la dificultad es la forma que tiene el juego de enseñarnos cómo se sienten sus personajes y de conseguir empatizar con ellos incluso cuando se vean sumidos en la peor de las locuras.**

Por supuesto, es mucho más que esto, pues la enorme variedad de personajes distintos y el sistema de progresión harán cada partida más divertida que la anterior. Pero, aún así, lo que más me fascina de esta obra es **su intención constante por hacerte sentir miserable y mostrar a cada personaje como tal.** Si un héroe se vuelve paranoico, empezará a alarmar al resto del grupo con teorías conspiranoicas que infundirán el miedo, y es complicado de parar la espiral de terror cuando esta empieza. Todos estos detalles hacen que vivir el mundo de *Darkest Dungeon* sea una experiencia de lo más orgánica, angustiosa... y apasionante.



El culto al arma

—

En Enter the Gungeon, la armazmorra estará llena de enemigos con forma de bala y jefes armados hasta los dientes... Las referencias a su propia identidad son constantes. Y muy divertidas.



2017

EL RESURGIR DEL

plataformeo

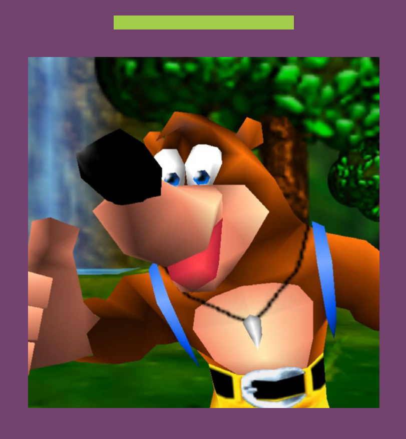
Nos embarcamos en un año no apto para nostálgicos. Viajaremos al pasado y viviremos el resurgir del género más popular de los años 90. Más os vale medir cada salto...

POR ROBE PINEDA

¿Cuántas veces hemos lamentado la pérdida de un género?

Ya he perdido la cuenta. Que si el survival horror ya no existe, que si los JRPG han renegado de su esencia... En vez de lamentarnos, en 2017 tenemos una oportunidad única para celebrar el regreso de un género maravilloso: los plataformas. Calidad y cantidad se dan la mano para hacernos soñar con un año memorable para todos los amantes del plataformeo. Si esto ya es motivo más que suficiente para congratularnos, imaginad lo que supone la presencia de mitos vivientes como Mario, Sonic, Crash y algún que otro invitado de *glamour*. Una reunión de viejos amigos; los de siempre haciendo lo de siempre.

Yooka-Laylee y la herencia de Rare: Playtonic Games protagonizó una de las campañas de financiación más exitosas de todos los tiempos, algo que no sorprende, puesto que la intención de rememorar las aventuras de Banjo y Kazooie ilusiona a cualquier amante del género. El estudio está formado por varias de las mentes más talentosas de Rare, encargada de ofrecernos una hornada de juegos maravillosa tanto en Super Nintendo como en Nintendo 64: *Donkey Kong Country*, *Banjo-Kazooie*, *Perfect Dark*, *Blast Corps*... *Yooka-Laylee* promete traer de vuelta esa fórmula que combina exploración, saltos y mucho sentido del humor.



Banjo-Kazooie

Yooka-Laylee llega con la intención de heredar el testigo de Banjo-Kazooie

La resurrección de Sonic: El legendario erizo azul vuelve por partida doble y parece que esta vez sí lo hará de la forma en la que su legión de seguidores desea. *Sonic Mania* trae de vuelta el estilo original, ese que miró de tú a tú a un gigante como *Mario* durante la fantástica época de los 16 bits. Por su parte, *Project Sonic 2017* sigue siendo una incógnita, y muchos rumores apuntan a que estamos ante *Sonic Generations 2*, secuela directa del notable título que nos dejó la pasada generación. Después de muchos años en los que sus apariciones han sido más que cuestionables, parece que 2017 nos dejará el resurgir de uno de los mayores icono de la historia del videojuego.

Crash Bandicoot guardaba una vida extra: Aunque era un secreto a voces y se trata de algo que tenia que llegar tarde o temprano, creo que todos dábamos por hecho que Sony traería de vuelta a *Crash Bandicoot*. Pese a no haber confirmación oficial sobre su fecha de lanzamiento, la trilogia de los juegos originales de PlayStation está a la vuelta de la esquina. Una forma diferente de interpretar el género: desafiante, frenético y lo más importante, tremendamente adictivo. Crash es un invitado de lujo que refuerza aún más el ilusionante año que nos espera a todos los que amamos los plataformas.

It's me, Mario! ¿Es posible que Nintendo nos ofrezca una nueva consola y que Mario no haga los honores? No creo que nadie sea capaz de concebirlo. No se conocen muchos detalles, pero el nuevo juego del mítico fontanero—*Super Mario Odyssey*—está llamado a ser, con permiso de Link, uno de los grandes estandartes de Nintendo Switch. El simple hecho de que una de las sagas más laureadas de todos los tiempos se vista de gala para dar comienzo a la nueva generación de la compañía nipona ya es más que suficiente para que todo aficionado al género vaya descorchando el champán.

Shovel Knight sigue creciendo: Yacht Club Games dio forma a uno de los títulos más aclamados de 2014 gracias a una combinación que nunca falla: sencillez y sabor añejo. *Shovel Knight* nos pone en la piel de un caballero cuya única arma es una pala. Saltos, exploración y temibles jefes finales para conquistar a cualquiera que guste del género, especialmente si es seguidor de *Mega Man*. Este año llega *Specter of Torment*, una nueva expansión que luce una pinta fantástica. El juego ya se actualizó mediante *Plague of Shadows*, un añadido adicional, y lo hizo de forma completamente gratuita.

> “ SI TODO VA BIEN, EL GÉNERO VIVIRÁ UNA NUEVA ÉPOCA DORADA

¡Pero si es igual que los dibujos animados! *Cuphead* es uno de los títulos más esperados de Xbox One, la consola de Microsoft. Este plataformas de Studio MDHR fue anunciado en 2014 y se convirtió en amor a primera vista para cualquiera que haya presenciado los dibujos animados de la era analógica. Inicialmente planteado como un título basado en enfrentarnos contra numerosos jefes finales, el equipo de desarrollo escuchó las peticiones de los usuarios y decidió añadir secciones

Cuphead emula los desenfoques típicos de la época clásica de la animación.

VIEJOS CONOCIDOS

Mario, Crash y Sonic se verán las caras de nuevo



Wonder Boy

Wonder Boy vuelve tras estrenarse por primera vez hace más de 30 año

plataformeras en dos dimensiones. Es uno de los fijos del año para todo usuario de Xbox One.

El Chico Maravilla: Uno de los anuncios más inesperados de los últimos tiempos es el regreso de *Wonder Boy III: The Dragon's Trap*, mítico plataformas de 1989 que volverá en forma de remake a PC y PlayStation 4. La tercera entrega debutó en Sega Master System y nos proponía recorrer Monster Land, un reino de lo más colorido habitado por dragones, entre otras bestias. Nuestro personaje podía transformarse en diversos animales como un león, un ratón e incluso criaturas aladas. Puede que no tenga el impacto de mitos como *Mario* y *Sonic*, pero hablar de *Wonder Boy* es hablar de una saga icónica de los años 80.

> VUELVEN LOS ICONOS CON LOS QUE MUCHOS HEMOS CRECIDO

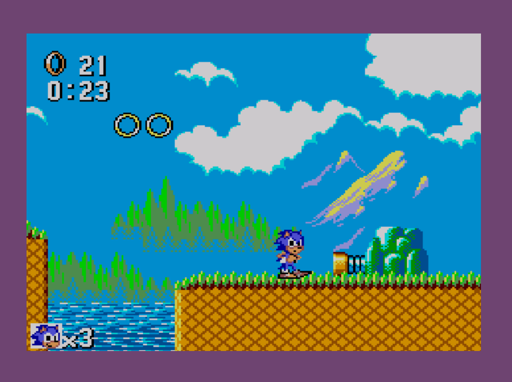
Carrera de obstáculos, tercera edición: *Bit. Trip Runner 3* hará las delicias de todos aquellos que sudaron sangre y lágrimas con la anterior entrega. Se trata del precursor de una fórmula muy extendida en la que incluso *Mario* ya ha hecho sus pinitos mediante el reciente *Super Mario Run* para iOS. Velocidad, saltos y un desafío constante para dar forma a una de las sagas más adictivas de los últimos años. Más vale que os preparéis, porque vuestros amigos volverán a hacer lo imposible para pulverizar vuestra mejor marca.

Little Nightmares dará forma a nuestros temores: Es posible que se trate de un juego desconocido que ni siquiera hizo demasiado ruido al anunciarse, pero no conviene perderle de vista, ya que su propuesta —y su aspecto— es bastante atractiva. Con un desarrollo más pausado de lo que habitualmente vemos en el género, en *Little Nightmares* encarnaremos a una pequeña cría con la intención de ayudarla a escapar de un enorme navío habitado por almas corruptas. La iluminación jugará un papel fundamental en una aventura de lo más extravagante.

A Hat in Time: Otro ejemplo de que cuando algo pinta bien la comunidad ofrece su apoyo de inmediato. Tras

La escena independiente no se pierde la fiesta

superar con éxito sus pretensiones de cara a la financiación, Gears of Breakfast confirmó la llegada de este excéntrico plataformas para 2017. El juego recuerda a los plataformas que disfrutamos en Nintendo 64 gracias al brillante trabajo de Rare, derrocha sentido del humor y promete exploración y saltos a partes iguales. Además, *A Hat in Time* cuenta con modo multijugador y con un invitado estrella: Grant Kirkhope, responsable de la excepcional banda sonora de *Banjo-Kazooie*.



El retorno del erizo

—

Sonic Mania nos hará retroceder en el tiempo hasta la época de los 16 bits

Poochy y Yoshi's Woolly World: Se trata de una nueva versión del plataformas que llegó a Wii U. El dinosaurio más suave que conocemos protagonizará esta aventura en compañía de Poochy, el cual gozará de nuevos y exclusivos niveles. Yoshi quiere demostrar que tiene cuerda para rato y protagonizará —por segunda vez— uno de los títulos más bonitos que hemos visto en los últimos años. Es posible que estemos ante uno de los grandes juegos para Nintendo 3DS, pero ¡qué manera de despedirse!

Japan Studio confía en Knack: Posiblemente, muchos recuerden este videojuego de acción y plataformas que llegó a PlayStation 4 a finales de 2013, y posiblemente lo harán por las malas críticas que recibió. El anuncio de *Knack 2* durante la PlayStation Experience 2016 nos cogió a todos por sorpresa, puesto que el ambiente no parece precisamente ideal para la llegada de una secuela. Está previsto para 2017, y gracias a él comprobaremos qué hay de cierto en eso que se suele decir de que las segundas partes nunca fueron buenas...

Poochy's and Yoshi's Woolly World (Nintendo)
Nintendo 3DS



EYE-TRACKING

¿qué miras?

La tecnología del Eye-Tracking nació como herramienta para obtener información de marketing, pero en los videojuegos tiene un futuro muchos más brillante.

POR MARC ARAGÓN

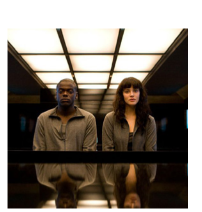
Smart-Eye es capaz de seguir el ojo en un entorno 3D

Pasado, presente y futuro de la tecnología Eye-Tracking

La evolución de los videojuegos no ha echado el freno desde que en 1961 dos estudiantes del MIT crearan *SpaceWar!*. Cuando el potencial por explotar en este campo se hizo patente, cientos de empresas comenzaron a invertir en investigación y desarrollo. Las tecnologías crecieron de forma inimaginable, al igual que las empresas del sector. Aunque nos pese, nuestro querido *hobby* es un negocio y el principal objetivo de las empresas y estudios es conseguir beneficios. Para optimizar sus esfuerzos y aumentar sus ganancias, **toda empresa utiliza herramientas de *marketing* y análisis de producto para conocer las reacciones y opiniones de sus usuarios.** La tecnología *Eye-Tracking* ha conseguido hacerse un hueco entre estas herramientas gracias a la valiosa información que puede proporcionar a los desarrolladores. La idea detrás de todo es bastante sencilla: **la gente mira aquello que le interesa**. Este pensamiento hizo que el gran auge del *Eye-Tracking* llegase de la mano de las empresas de publicidad. A la hora de **diseñar un anuncio, conocer los hábitos del público puede ser vital**, desde el orden de lectura de un catálogo de productos hasta un anuncio televisivo. Situar los datos más relevantes en puntos clave y hacerlos atractivos para el receptor puede significar la diferencia entre éxito y fracaso.

> “
> LA GENTE MIRA AQUELLO QUE LE INTERESA

En este caso su aplicación es un tanto diferente. Cuando nos ponemos a los mandos necesitamos recibir cierto *feedback* relevante para nuestra partida: la salud de nuestro personaje, la cantidad de balas restantes, los objetos equipados o el tiempo hasta que termine la carrera son algunos ejemplos. Esto se nos transmite a través de la interfaz, que puede encajar en dos categorías. **Cuando los objetos que nos transmiten la información existen dentro de la realidad del videojuego, hablamos de una interfaz diegética.** Es el caso por ejemplo de *Dead Space*, en el que una barra azul situada en la parte trasera de nuestro avatar indicaba nuestra salud o la cantidad de munición de cada arma aparecía como un holograma al empuñarla. Sin embargo, esto requiere un esfuerzo de diseño que no siempre merece la pena. Por eso, lo más común es que los datos nos lleguen mediante una interfaz extradiegética, es de-



¿Ciencia o ficción?

En el episodio “50 millones de méritos” de la popular serie Black Mirror, las pantallas utilizan Eye-Tracking para pausar los anuncios si dejas de mirarlos.

POR MARC ARAGON



Pyramid Raider ganó el premio Eyegazer a mejor aplicación de "Eye Tracking" en 2013

Pyramid Raider

—

Este videojuego adaptaba su experiencia al estado mental del jugador. Cuanto más estresado se mostrase el usuario, más difícil se volvía el laberinto que debía recorrer.

cir, las clásicas barras de salud y minimapas que tantas veces hemos visto sobreimpresos en nuestras pantallas. **Es a la hora de distribuir estos elementos por la pantalla cuando el *Eye-Tracking* puede ayudar a los desarrolladores a decidir.**

¿Y eso cómo se hace?

Antiguamente (si hablamos de tecnologia esto significa "hace unos 20 años") el seguimiento ocular se realizaba utilizando métodos invasivos. El usuario se colocaba una lentilla especial que llevaba incorporada un pequeño sensor. Este sistema no resultó ser muy eficaz, en parte porque las lentillas se deslizan y la información se distorsiona, y en parte porque a la gente no le gusta ponerse cosas con sensores en los ojos. Actualmente se utilizan métodos no invasivos, como cámaras de infrarrojos capaces de captar los movimientos del iris. Al procesar los datos se puede obtener un patrón de movimiento y saber en qué centra el usuario su atención. Posteriormente, se desarrolló un tercer método bastante más preciso, que consiste en colocar electrodos alrededor de los ojos para captar los impulsos eléctricos de sus músculos.

A día de hoy, **el método más utilizado sigue siendo el de las cámaras de infrarrojos** (tampoco nos gusta pegarnos cosas con cables en la cara), que sigue siendo un método bastante caro, por lo que no está muy extendido. Existen pequeñas aplicaciones de esta tecnología, como móviles que se desbloquean al mirarlos, pero carecen de la precisión necesaria para conseguir trazar la ruta de los ojos por la pantalla. **Los dispositivos de *Eye-Tracking* más modernos consiguen captar perfectamente los ojos del usuario, lo que ha abierto nuevas posibilidades que rayan lo futurista.**

¡Brujería!

Una de las aplicaciones más valiosas del *Eye-Tracking* en lo que respecta al entretenimiento digital es su uso como dispositivo de entrada de datos. A la hora de controlar un personaje virtual, nuestros ojos se mueven de forma natural por toda la pantalla (aunque no seamos conscientes de ello) y rara vez se quedan en el centro de la imagen. Si nuestro personaje se mueve por un entorno hostil, pero no hay ninguna amenaza a la vista, recorrere-

mos la pantalla con la mirada, buscando peligros. Cuando aparezcan, iremos saltando de uno a otro mientras nuestras manos reaccionan para poner a salvo a nuestro avatar. **Si el entorno por el que nos desplazamos es tridimensional, nuestros ojos se centrarán en el borde de la pantalla al girar la cámara para poder anticiparnos a lo que podamos descubrir, y en el espacio alrededor del personaje cuando este se mueva.**

Muchos desarrolladores han decidido aprovechar todo esto para añadir ideas innovadoras a nuestro entretenimiento favorito. Nintendo, por ejemplo, utiliza la cámara frontal de la New3DS para localizar nuestros ojos y orientar hacia ellos el efecto 3D de la pantalla, con lo que el jugador puede moverse libremente dentro del rango de acción de la consola, haciendo su uso mucho más cómodo. También se ha conseguido adaptar la inteligencia artificial de los enemigos al movimiento de los ojos del jugador para predecir sus acciones. **¿El resultado? Enemigos capaces de anticiparse a nuestros movimientos y estrategias**. Aunque por el momento solo se ha implementado con éxito en títulos como *Super Mario Bros*, es algo a tener en cuenta si esta tecnología consigue llegar hasta nuestras casas.

Otro uso mucho más viable consiste en trasladar la función de movimiento de la cámara (el ratón si juegas en PC y el *joystick* derecho si prefieres la consola) al movimiento de los ojos. Como ya he mencionado, al desplazar la cámara **nuestros ojos se se dirigen automáticamente hacia nueva zona.** Al invertir la mecánica, se puede hacer que la escena se mueva a nuestra voluntad simplemente desplazándola cuando nuestra atención se sitúe en el borde de la pantalla.

¿Y eso queda muy lejos?

No tanto como pudiera parecer. En noviembre del año 2013 Sony presentó un dispositivo de seguimiento ocular en la Games Developers Conference. Se trataba de un pequeño aparato similar a la PS Camera capaz de trazar la ruta de los ojos del jugador por la pantalla con precisión suficiente. Concretamente**, se dio a probar el artilugio junto al reconocido *Infamous Second Son* y las impresiones de los asistentes fueron realmente buenas.** El uso principal era el de sustituir el *stick* derecho para controlar la cámara. En las fases de exploración el sistema demostró funcionar de una forma natural y orgánica, con movimientos fluidos que respondían a la mirada del jugador. Pero no todo es exploración. Con esta tecnología **Sony fue un paso más allá y adaptó las mecánicas del combate al *Eye-Tracking*.**

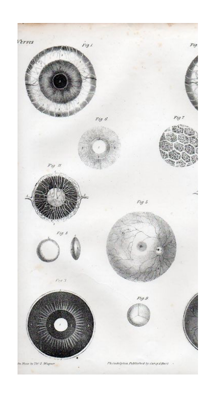
A la hora de apuntar, el puntero respondía de forma más exacta que la cámara, ya que en esos momentos prima la rapidez y la precisión. Una de las mayores ventajas que percibieron los que tuvieron ocasión de probarlo en su versión adaptada, es que el movimiento de los ojos es mucho más rápido que el de los pulgares, por lo que Delsin (el protagonista) acababa con sus enemigos en menos tiempo que con el control clásico. Otro punto a favor es que lo ojos no se fuerzan al emplear este método, aunque pueda parecer lo contrario. Al jugar y movemos, nuestro foco de atención se mueve de forma natural hacia un enemigo, nuestro cerebro lo percibe, ordena al pulgar mover el puntero y, una vez alcanzado su objetivo ordena al índice disparar. Al eliminar los pasos intermedios se consigue mucha más velocidad. Lamentablemente, no se ha vuelto a saber nada de este prometedor dispositivo. En los años posteriores Sony se dedicó de lleno al desarrollo de PS VR, sus gafas de realidad virtual, aunque se rumorea **que podrían fusionar ambas tecnologías en el futuro.**

Los que probaron la versión adaptada de Infamous, señalaron que el movimiento ocular era más rápido que el de los dedos.

Pero si eres de los que no pueden esperar, existen dispositivos de *Eye-Tracking* comerciales que son capaces de realizar todos estos prodigios. La empresa Tobii ha conseguido desarrollar un prototipo y comercializarlo con bastante éxito. Su primer *Eye-tracker* comercial, el Tobii EyeX, está a la venta en su web y funciona con una amplia variedad de títulos como *The Division, Steep, Watch Dogs 2* o *Assassin's Creed Syndicate*. La segunda generación, conocida como Tobii Eye Tracker 4C, ha salido a la venta recientemente y ofrece más precisión, puesto que combina el seguimiento de ojos y cabeza. Por si no fuera suficiente, **algunas marcas de ordenadores portátiles especializados en *gaming* ya ofrecen sistemas de seguimiento ocular integrado,** como es el caso de Acer o Alienware.

¿Se extenderá en el futuro?

Eso es difícil de saber. Muchas tecnologías prometedoras han quedado en el pasado como meras curiosidades. Quizá en el futuro los costes de estos dispositivos desciendan lo suficiente como para poder incluirlos en cada PC o portátil que salga al mercado. Esto no sólo sería una buena noticia para los jugones, sino que podría servir para acercar la tecnología y los videojuegos a personas con problemas de movilidad. Sin duda va por buen camino. Es posible que en unos años veamos competiciones de eSports en las que cada jugador controla a su personaje con la mirada. ¿No sería increíble?



Hace más de dos cientos años

—

El primer sistema de seguimiento ocular documentado data del 1800. Consiste en mirar fijamente a los ojos de alguien mientras leía.



JUGANDO A HACER

el amor

El sexo es una parcela muy importante en la vida e identidad de cada persona y, a pesar del tabú que le rodea en muchas culturas occidentales, tiene su cabida en la ficción y, por lo tanto, en los videojuegos.

POR LAURA LUNA

El erotismo ha estado presente en las consolas y PCs de diferentes formas. Muchos desarrolladores han decidido trabajarlo como **un elemento audiovisual recreativo para el jugador en títulos de géneros variados** *(Dead or Alive, Lollipop Chainsaw, Bayonetta)*, otros han decidido explorar **cómo los protagonistas de sus aventuras viven su sexualidad e incluirla como una sub-trama en un juego más complejo** *(The Witcher, Dragon Age)*, y otros crean **una historia en las que el motor principal es el sexo y las cuestiones morales que plantea** *(Catherine)*.

El componente audiovisual de un videojuego facilita la estimulación del jugador mediante imágenes y secuencias de mayor o menor carga sensual, y aunque algunos optan por otorgar al jugador el control durante las escenas de cama *(Heavy Rain, Farenheit)*, **la limitación de un teclado o mando no permite recrear la experiencia sensorial del tacto**, aunque nunca se sabe hasta dónde pueden llegar los avances tecnológicos. No obstante, a lo largo de la historia de los videojuegos hemos podido disfrutar de títulos que no sólo ofrecen placer para la vista y el oído, sino que abordan el tema de la sexualidad humana y las relaciones amorosas.

SOFTPORN ADVENTURE *(CHARLES BENTON, ON-LINE SYSTEMS, 1981)*

Una de las primeras aventuras en las que el único propósito era culminar una relación sexual. **Toda la interfaz era únicamente textual** y la única imagen que existía era la misma portada, cuyo contenido fue causa de polémica en la época. En este **precursor de la saga de *Leisure Suit Larry***, controlábamos mediante comandos de texto a un protagonista gafado y amante de la juerga, cuya misión era conseguir ciertos objetos para lograr seducir a una dama entre varias opciones de las que se presentaban durante su viaje.

LEISURE SUIT LARRY *(SIERRA ONLINE, 1987)*

On-Line Systems, distribuidores de *Softporn Adventure*, pasaron a ser más tarde Sierra Online (y, más adelante, Sierra Entertainment) y lanzaron un nuevo juego inspirado en su previa aventura y cuyo protagonista es el archiconocido Larry, un hombre de treinta y ocho años que, harto de su nulo éxito con las mujeres, se lanza a la gesta de poner fin a su virginidad. En una aventura gráfica a la que Sierra había incorporado imagen, sonido y grandes dosis de humor adulto, Larry conocerá varias mujeres con las que, además de mantener experiencias eróticas, le ayudarán a descubrirse a sí mismo y a comprender no sólo sus necesidades lujuriosas, sino románticas. En el juego, además, había varias "muertes" que contenían cierta moraleja sobre salud sexual: **Larry podía contraer una enfermedad venérea si no usaba preservativo, o terminar en la cárcel si olvidaba vestirse al salir del burdel.** La saga de Larry ha continuado a lo largo de los años, y ha mantenido sus tres sellos de identidad: el humor, el erotismo desenfadado y los personajes femeninos de físico espectacular.

Mystic Messenger

—

Mystic Messenger sucede en tiempo real; hay momentos en los que los personajes del juego nos llamarán por teléfono y, si no los atendemos en el momento, afectará a nuestra relación con ellos.

EMMANUELLE *(MURIEL TRAMIS, TOMAHAWK, 1989)*

La saga de novelas eróticas Emmanuelle, escritas por Emmanuelle Arsan y que fueron llevadas al cine, inspiraron una aventura gráfica para PC, Atari y Amiga en la que el protagonista es Marc-Henri, un pretendiente de Emmanuelle, que la cortejará durante sus vacaciones en Brasil. La misión principal en este *point & click* es aumentar el *sex-appeal* de Marc para lograr atraer la atención de Emmanuelle. Dicho potencial erótico se aumenta conquistando a otras mujeres que conocemos a lo largo del juego y manteniéndonos fieles a las tres leyes del erotismo: misterio (conquistar a damas con el rostro velado), asimetría (conseguir conquistar a un número impar de féminas) y libre amistad (lograr tener varios encuentros con una misma amante). Las conquistas, además, debían mantener un nivel mínimo de desafío, ya que si Emmanuelle descubría que habíamos seducido a una chica mediante métodos facilones o habíamos acudido a prostitutas perdía interés en nosotros. Además de cuidar el potencial erótico, Marc deberá mantener altos sus niveles de salud y dinero, ya que si estos disminuyen pueden afectar al sex-appeal.

Emmanuelle resultó ser una apuesta original que tuvo una acogida aceptable, con gráficos muy avanzados para la época aunque las mecánicas eran algo torpes.

LOS EROGE Y SIM-DATE *(DÉCADA DE LOS 90)*

El *hentai* también tuvo su cabida en videojuegos, en los cuales los jugadores interactuaban con diferentes jóvenes nubiles durante el mismo acto sexual. A este género se le conoció como *eroge*. En 1992, la compañía Elf lanzó *Dokusey*, un *eroge* al que incorporó **una trama romántica en la que el jugador debía granjearse el amor de una muchacha entre diferentes candidatas.** Este juego fue el precusor de los *SIM-date* o simuladores de citas, que alcanzaron su popularidad gracias a los portales de videojuegos en Flash. La narrativa en este género cumple una serie de fases, de las cuales la primera es el acercamiento a una de las posibles amantes, para la cual somos un completo desconocido. Median-

> "EN LAS AVENTURAS GRÁFICAS ERÓTICAS, LA FINALIDAD ES LA SEDUCCIÓN

POR LAURA LUNA

The Witcher 3 (CD Projekt Red)
PS4, XBox One, Windows

EL SEXO, UN RASGO MÁS EN LA TRAMA

En The Witcher, el sexo se trata sin tapujos



El origen de Cibele

El nombre de Cibele procede del personaje que jugaba la propia Nina Freeman en Final Fantasy XI, en el cual vivió la experiencia amorosa que la inspiró a crear su videojuego.

te conversaciones en las que escoger la opción correcta, se pasará a tener una amistad, durante la cual se desbloquean la posibilidad de agasajar con regalos al objetivo y nuevas conversaciones hasta pasar a un grado de amistad íntima, en la que se da la fase de citas con el fin de lograr el primer beso y, posteriormente y en la fase de pareja, el primer encuentro entre las sábanas. Algunos de estos *SIM-Date* utilizan de forma extra oficial personajes de franquicias conocidas del manga, el anime y videojuegos, como *Love Hina* o *Final Fantasy*. Asimismo empezaron a aflorar los *SIM-date* destinados a chicas, también conocidos como *otome*, de los cuales el más popular actualmente es ***Mystic Messenger*, que se ha convertido en un fenómeno social entre las amantes del género.**

> CATHERINE ES UNA REFLEXIÓN SOBRE LA INFIDELIDAD Y EL COMPROMISO, TEMAS QUE ABORDA DE MANERA MUY DIRECTA

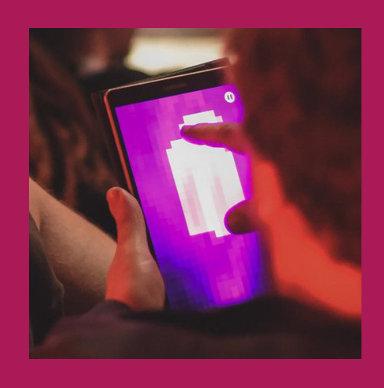
CATHERINE *(ATLUS, 2011)*

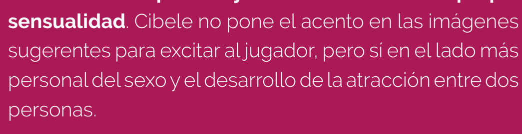
Atlus revolucionó el género de las aventuras eróticas con *Catherine*, un título con tintes de terror y surrealismo que mezcla aventura conversacional, puzles y plataformas. En él, controlamos a Vincent Brooks, un hombre de treinta y dos años que entra en crisis existencial a raíz de que Katherine (con K), su novia de toda la vida, le propone formalizar su relación y casarse. Una noche en la que Vincent sale para distraerse con sus amigos, conoce a Catherine (con C), con la que siente una atracción tan intensa como instantánea y que deriva en una noche de pasión. A partir de ese encuentro, Vincent tendrá una serie de pesadillas, en las que junto con otros hombres (que aparecen en forma de carneros) deberá superar unos puzles mortales para salvar su vida, ya que si muere en esos sueños morirá también en la realidad. El juego transcurre a lo largo de la semana, y cada día se divide en la fase diurna, durante la cual el jugador interactuará con otros personajes y tomará decisiones que afectarán a su relación con Catherine y Katherine; y en la fase nocturna, durante la cual deberá superar los horrores de sus pesadillas. ***Catherine* plantea una reflexión muy interesante sobre temas incómodos como la infidelidad y el miedo al compromiso.**

En Dragon Age, exploramos la sexualidad con romances

CIBELE *(NINA FREEMAN, 2015)*

La desarrolladora creó este juego inspirada por sus experiencias románticas y eróticas. En él, navegaremos a través de un escritorio de PC, en el que tendremos acceso a las fotografías, diario personal y correo electrónico de la propia Nina Freeman, que es además el personaje principal jugable. Asimismo, también completaremos misiones en Valtameri, un simulado MMORPG dentro del propio juego en el que conoceremos a Blake, con el que iniciaremos una relación que culminará en una cita cara a cara. En esta aventura, **Freeman hace al jugador reflexionar sobre el enamoramiento y la excitación sexual a través de Internet, así como las diferencias entre la actitud de una persona en un videojuego online, en la vida real y en una conversación íntima a través de la pantalla**. La propia desarrolladora utiliza fotos y vídeos reales de ella misma para complementar el juego, en los que explora **el autorretrato como medio de expresión y descubrimiento de la propia sensualidad**. Cibele no pone el acento en las imágenes sugerentes para excitar al jugador, pero sí en el lado más personal del sexo y el desarrollo de la atracción entre dos personas.





Apple no tolera la vulgaridad

—

La Petite Mortfue retirado de la App Store por ser considerado de contenido altamente pornográfico y vulgar.

LA PETITE MORT *(LOVABLE HALT CULT, 2016)*

Andrea Hasselager y Patrick Jarnfelt, la pareja que compone el estudio Lovable Halt Cult, lanzó un videojuego para dispositivos táctiles que consistía en estimular una vagina, que se mostraba pixelada en pantalla. La función de este juego no es competir por provocar un orgasmo en el menor tiempo posible o de mayor intensidad; sino hacer que el jugador se recree en la experiencia de dar placer a una amante virtual, mientras la música acompaña en cuanto a ritmo e intensidad hasta el momento del climax.

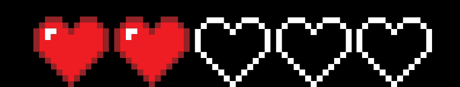
Como conclusión podemos observar que mientras en los triple A el sexo se da como un elemento que ayuda a complementar la trama y el trasfondo de un personaje, hay algunos estudios *indies* interesados **en tratarlo desde otro enfoque; el sexo como experiencia sensorial e intimista y que puede inspirar juegos muy innovadores.** Por su parte, la realidad virtual contiene herramientas con las que crear titulos muy inmersivos en muchos sentidos y que muchos esperamos con curiosidad.

Dragon Age (BioWare)
Multiplataforma

PLAYER ONE

EL REY LEÓN

POR FERNANDO BERNABEU



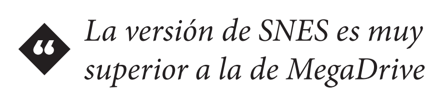
Preparaos para leer el análisis de un videojuego que marcó la infancia de algunos y traumatizó a muchos más por su inclemente curva de dificultad. Aunque el envoltorio sea para niños, la jugabilidad no era muy amigable para los más pequeños.

UNA GOZADA VISUAL Y SONORA CON PROBLEMAS DE DISEÑO

LAS DIFERENCIAS ENTRE LA VERSIÓN DE SEGA Y LA DE NINTENDO SON ABISMALES

En 1994 Disney se sacó de la manga uno de los mejores largometrajes animados que ha visto el mundo y un clásico que hoy en día se sigue disfrutando: *El Rey León*. Esta adaptación animalística del clásico *Hamlet* de Shakespeare cosechó muy buenas críticas en su estreno, lo cual no se puede decir ni por asomo de las dos versiones del mismo videojuego que llegaron a las consolas de la época.

Quiero dejar clara una cosa desde el principio. La versión que poseo físicamente es el cartucho de SEGA Mega Drive, y después de ver vídeos de la edición de Super Nintendo y probarla con un emulador, está clarísimo que me llevé la peor parte. Según parece, Mega Drive no



La versión de SNES es muy superior a la de MegaDrive

podía contener una paleta de colores demasiado vistosa y también estaba limitada en cuanto al sonido. Estas dos características son dos pesos pesados en *El Rey León* y hacen que la versión de SNES sea vea y escuche mucho mejor. Además, existen otras diferencias como el comportamiento de algunos enemigos o el orden diferente de las fases *bonus*, pero estoy seguro de que estas disimilitudes se deben más al trabajo de programación que a la consola de destino.

Siendo un juego retro como es, la verdad es que sorprende que al menos la caja estuviera traducida al español. En la portada tenemos el título con el mismo logo que el usado en la película para que los niños lo identifiquen a la primera, pero por detrás hay una pequeña sinopsis con **muchos errores de escritura.** Creo que por aquel entonces todavía reinaba la norma de que si se escribía con mayúsculas no hacía falta acentuar, así que toda la descripción del juego está escrita así. Además, sorprende que quien lo escribiera no se diera cuenta de que el suricato Timón ni es un gatito ni se llama Timba.

Una vez con el cartucho incrustado en la máquina, nos deleitamos con el principio de la famosa banda sonora que suena también al inicio de la película. En Mega Drive escuchamos una pista mono en MIDI, mientras que en SNES se nota que existen más pistas de audio que permiten una mejor reproducción de la música. Pero dejando de lado estas diferencias, me parece una idea tremendamente genial que desde el menú Opciones ya podamos escuchar todas las melodías que sonarán a lo largo de los distintos niveles de *El Rey León*. La primera

JUEGA LOS FASES DE BONOS COMO PUMBAA EL JABALI Y EL GATITO TIMBA, LOS AMIGOS DE SIMBA.

LE EXCEPCIONAL ANIMACION CREADO POR EL DISNEY STUDIO JUNTO CON LA CALIDAD DE LA MUSICA Y LOS EFECTOS DE SONIDO ADAPTADOS DIRECTAMENTE DE LA BANDA SONORA DE LA PELICULA, HACE QUE ESTE JUEGO SEA EL PRIMER DIBUJO ANIMADO INTERACTIVO.

¿DISCULPE?

—

De verdad, ¿quién escribe estas cosas?



En principio me gusta que en el primer nivel no nos expliquen nada y que manejemos a Simba a base de pulsar botones y averiguar lo que hacen. Bien pronto nos damos cuenta de que no podemos saltar sobre todos los enemigos, pues los puercoespines se supone que tienen púas. Y digo se supone porque el sprite en mi opinión no evidencia que es un animal peligroso si se interactúa por encima, ya que las púas están más bien curvadas y parecen pelo *(fig.)*. Verdaderamente, el problema de los gráficos que indican una cosa y en realidad son otra está presente en varios de los niveles de *El Rey León*. El caso más evidente y problemático está en los distintos tipos de agarradores, que aunque estén dibujados y parezcan fáciles, en realidad solo hay unos pocos píxeles programados para funcionar, y si no los cogemos bien nos iremos a pique. El nivel del cementerio de elefantes y el del destierro de Simba son los que más rabia dan en este aspecto.

Pero bueno, una vez pasado el primer nivel nos topamos con el colorido **«Yo voy a ser El Rey León».** De nuevo el apartado gráfico y sonoro es soberbio, pero para ser un nivel 2 está lleno de errores de jugabilidad. En primer lugar, el nivel empieza avisándonos de que tenemos que rugir a los monos, pero el mensaje es muy fugaz y lo más normal es no llegar a leerlo. Los saltos entre jirafas son difíciles para los inexpertos y las mecánicas de los monos pueden costar mucho al principio si no se sabe qué camino hay que tomar y a qué monos hay que rugir. Y eso **es un paseo en comparación con la parte en la que Simba monta en avestruz**. Unas flechas nos indicarán si hay que saltar o agacharse, pero el salto doble es donde todo el mundo la pifia, pues es difícil y fallar aquí implica una muerte instantánea. Se trata de una curva muy pronunciada en cuanto a dificultad respecto al primer nivel.

UN PRIMER NIVEL SENCILLO

—

El primer nivel es fácil, pero el infierno viene después.

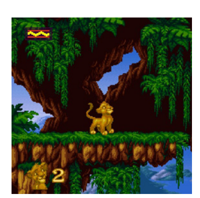
impresión que nos podemos llevar si empezamos a jugar por las opciones es más que positiva.

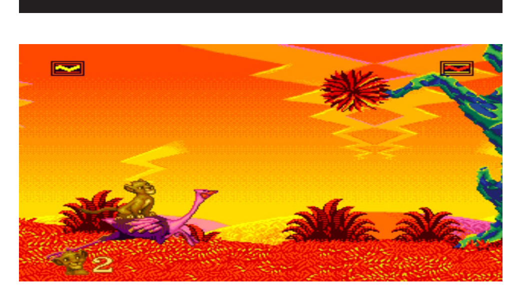
Y de hecho, esta impresión continúa con el primer nivel. Manejamos a Simba de cachorro por las praderas de la sabana, saltando sobre bichos y evitando tocarlos mucho. Disponemos de tres armas con las que interactuar con el entorno. Una es la habilidad de saltar ya mencionada y la otra principal es **el rugido de león**, que siendo un cachorro no es muy potente, pero sirve para poner a los puercoespines del revés. La última habilidad son las volteretas que da Simba, efectivas contra los enemigos con pinchos. Esta mecánica me recuerda tanto a *Donkey Kong Country*, que si no fuera porque *El Rey León* salió al mercado un mes antes, diría que había habido plagio.

La interfaz de juego es muy limpia, con solamente tres elementos de los que tenemos que estar pendientes. Arriba a la izquierda disponemos del medidor de rugido, que se vacía cuando lo usamos y se vuelve a rellenar poco a poco, mientras que a la derecha tenemos el medidor de vida, que se puede ampliar cogiendo ciertos bichejos. En la parte inferior izquierda se encuentra el contador de vidas, del que tendremos que estar pendientes cada vez que muramos. En el modo fácil empezaremos con 8 vidas, mientras que en normal empezaremos con 2 y en difícil con 0. Aquí se nota que el juego está pensado para morir mucho, porque pese a que nos pasemos de las 0 vidas existe un número limitado de continuaciones para volverlo a intentar, aunque la penalización será empezar el nivel desde el principio en vez de desde el último punto de control.









UN SUPLICIO JUGABLE A LOMOS DE UN AVESTRUZ

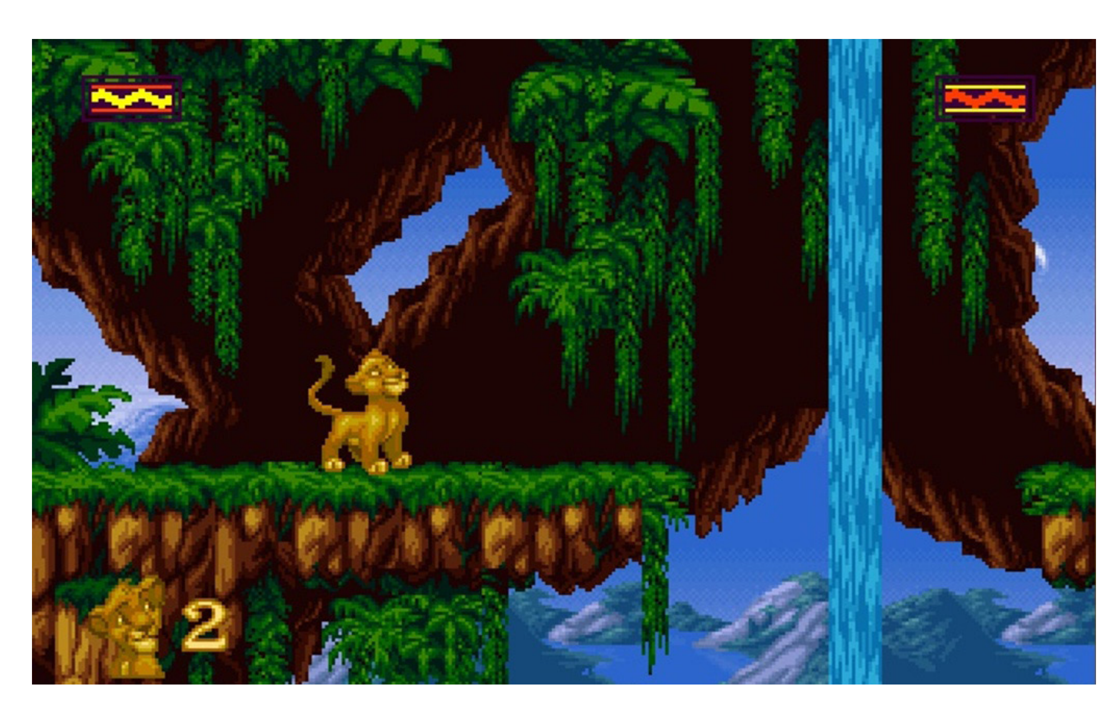
—

Para los que no se saben la secuencia, la parte del avestruz puede ser un verdadero suplicio.

Después de pasar la fase del cementerio de elefantes con más o menos éxito llegamos al nivel de la estampida, una simple justificación de que son capaces de crear niveles que simulan un efecto 3D. No queda nunca claro cuándo nos van a arrollar las gacelas, y el sistema de ver las piedras parpadeando para saber por dónde van a venir marea más que ayuda. Con un poco de paciencia y memoria nos lo podemos pasar después de algunos intentos.

CÓMO NO HACER LAS COSAS

Las cataratas de Hakuna Matata son un ejemplo de cómo no hay que hacer las cosas en los videojuegos para niños.







Ya he dicho antes que el nivel del destierro de Simba **está mal pensado** porque tiene muchos agarres imprecisos, pero el propio juego también te castiga con piedras que salen de la nada si estás mucho rato parado para calcular el siguiente salto. Y sin embargo, todo esto no es nada en comparación con el nivel Hakuna Matata. Ríete tú de los *Dark Souls*.

Hakuna Matata es **el nivel más difícil que he visto jamás.** Hay ranas que escupen demasiado rápido, arañas que van demasiado deprisa, una catarata con troncos casi imposible de subir y un jefe final demasiado cruel. Con paciencia y aprendiendo el truco de la catarata se puede pasar con no pocas dificultades.

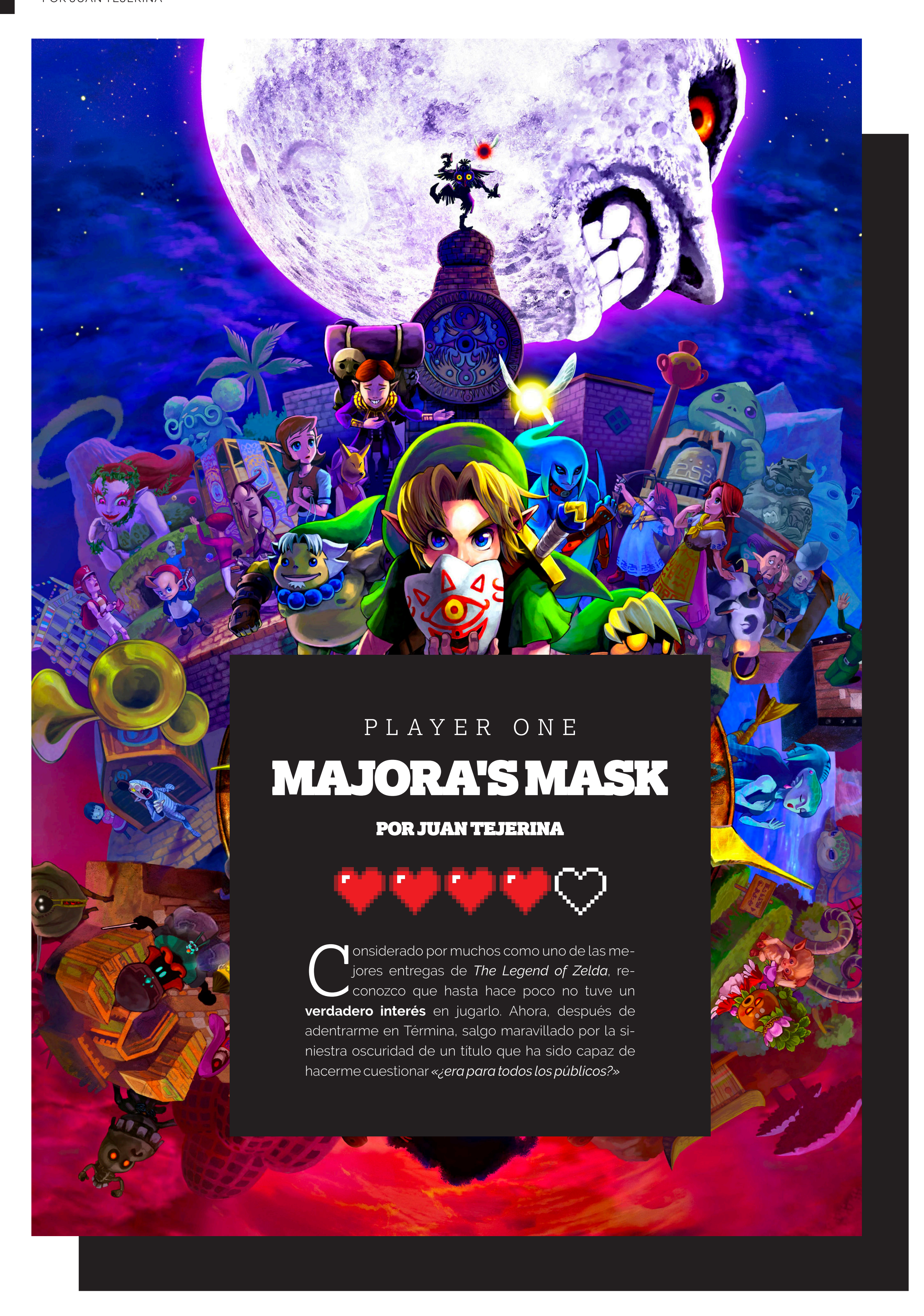
En cuanto termina este nivel el leoncito crece y se convierte en adulto; llegamos a la fase del destino de Simba y manejamos por primera vez a un animal capaz de dar zarpazos. El Simba adulto tiene el problema de que **es demasiado tosco** y pesado en comparación con el anterior, al que ya nos habíamos habituado. Y los niveles con poca iluminación provocan que en Mega Drive no se pueda distinguir qué es camino y qué es barrera. En SNES este problema no existe.

Después de unos pocos niveles más con muchas más complicaciones absurdas que con una buena programación se habrían solucionado, llegamos a la batalla final contra Scar, que es lo más fácil que nos podíamos encontrar en este juego a pesar de ser el malo malo-so. Casi no se defiende y con unos cuantos golpes se le tumba enseguida, dando pie a los créditos y a nuestra cara de pánfilos al tratar de entender lo que acaba de pasar.

Los picos en la dificultad solo se entienden si el estudio es inexperto en hacer este tipo de juegos, pero son los mismos que unos años antes crearon *Aladdin*. El Rey León, como aquí evidencio, ha pasado a la historia como un juego **muy bonito con una jugabilidad infernal**.

SIMBA ADULTO ESTÁ PRESENTE

El Simba adulto es algo más tosco de manejar, pero al menos puede dar zarpazos.



PLAYER ONE

MAJORA'S MASK

POR JUAN TEJERINA

Considerado por muchos como uno de las mejores entregas de *The Legend of Zelda*, reconozco que hasta hace poco no tuve un **verdadero interés** en jugarlo. Ahora, después de adentrarme en Términa, salgo maravillado por la siniestra oscuridad de un título que ha sido capaz de hacerme cuestionar *«¿era para todos los públicos?»*



UNO ENEMIGO DE LO MÁS CARISMÁTICO

Hay que reconocerle a Skull Kid la facultad de haberse granjeado un puesto como uno de los enemigos más icónicos y memorables de la saga. Un contrapunto para Link. Un niño del bosque al que el destino le tenía preparado un cruento camino.

Reconozco que no soy un ávido seguidor de la franquicia. *The Legend of Zelda* siempre ha tenido algo **capaz de maravillarme.** De hacerme reconocer, con total solemnidad, su grandeza. Un algo, un *qué-sé-yo,* capaz de atraer mi atención. Sin embargo, es también una de esas sagas que, una vez al volante, no han sido capaces de mantener mi interés hasta el final. El motivo lo desconozco. Sin embargo, así es mi relación amor-odio con Link. Que me *encanta*, y a su vez, me *encantaría* que me atrapase.

Para mí, *Majora's Mask* era uno de esos títulos enclaustrados en una oscura juegoteca personal. Parte de esa vergonzosa colección del *"no lo he jugado"*. Todos tenemos una colección similar ¿verdad? ¡Ay de nosotros cuando se habla de tal juego que todos parecen haber disfrutado! Para mí, esta entrega —nacida en Nintendo 64— era uno de esos **títulos en las sombras.**

Sin embargo, a veces siento que el espíritu de la aventura me invade ¡Que tengo ganas de jugar algo que sé que es **grande de verdad**! Que abro mi ludoteca y me encuentro con juegos que me encantaría jugar y que al final, por pereza, decido dejar *para más tarde.* Ahí estaba *Majora's Mask,* en su versión para Nintendo 3DS. Precintado. Expectante *«¿Hasta cuándo, Juan?»* Y como si la máscara del pequeño Skull Kid me hablase, decidí que **era el momento idóneo** para jugarlo. Hoy mi percepción del *universo zéldico* es un poco más profunda. Más variada. Y **más siniestra**. A mis espaldas hay títulos como *Ocarina of Time, Wind Waker* o *Twilight Princess*, siendo éste último el más oscuro que había probado hasta la fecha. Sin embargo, **palidece al lado de *Majora's Mask.*** ¿Cuánta oscuridad cabe en un juego tan aparentemente inocente? **Mucha**. Una oscuridad elegante que no cae en lo habitual, ni en lo soez, y que sin embargo **es capaz de inquietar** al jugador más experimentado.

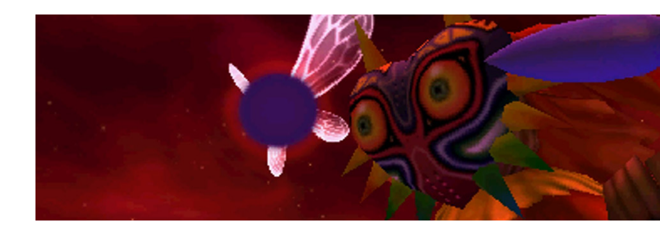
Ocurre, cuando quieres hablar de un juego al que todos han jugado, que no sabes cómo empezar. Que son tantas las sensaciones que es difícil darles forma, moldearlas y plasmarlas en un texto que quedará impreso sobre el papel.

Majora's Mask es una aventura muy poco típica para la franquicia que presume de ser *"el único juego que tiene más que una historia: **una leyenda"***. Que la épica de la que presume, se queda corta. Porque *Majora's Mask* es un juego de dimensiones reducidas, casi claustrofóbicas, pero plagado de vida en su interior. De lugares por visitar. De situaciones que conocer. De posibilidades. De oportunidades para maravillarse y preguntarse *«¿por qué ya no se hacen los juegos así? ¿Con este cariño? ¿Con esta atronadora inteligencia a la hora de franquear las limitaciones técnicas mediante soluciones jugables?»* Ahora me lamento desde mi asiento, pues parece ser que los desarrolladores no quieren darle al coco para exprimir las posibilidades de sus plataformas. Ahora se limitan a pedir potencia. Y nosotros les damos la razón.



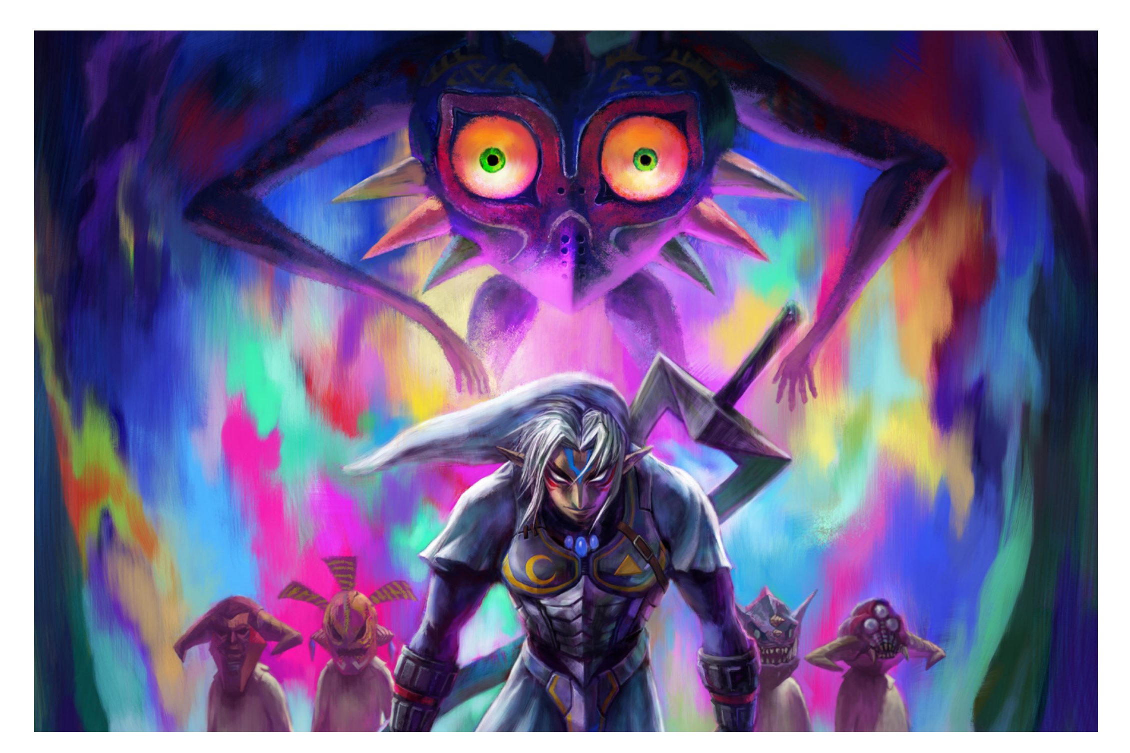


Ciudad Reloj es el punto central de todo el juego



En esta ocasión la aventura comienza a lomos de Epona, con un Link que aún no ha entrado en la adolescencia. Un protagonista que **refleja al niño que todos llevamos dentro.** De ideas nobles. De corazón valiente. Ignorante del miedo. Inmune a los estragos de la edad. A los demonios que vienen con el tiempo.

Y sin embargo, la aventura que nos tocará vivir se aleja mucho de aquella con la que soñábamos de niños. Aquellos días de verano en los que, al salir de la escuela, queríamos **blandir nuestra espada** —las reglas de plástico eran excelentes— y correr mil y una aventuras. Salvar a la princesa, o al príncipe, y rodearnos de inconta-





EL KOKIRI DE LAS MIL CARAS

—

En esta ocasión, Link contará con la posibilidad de utilizar una serie de máscaras que le conferirán propiedades únicas y serán indispensables para progresar en el juego.

PEQUEÑO Y ENVOLVENTE

UN DISEÑO MUY BIEN APROVECHADO

bles aliados que aplaudiesen nuestra gallardía. En esta ocasión, Link se enfrentará en la más absoluta soledad a **un destino terrible.** A un enemigo más tenebroso que el mismísimo Ganondorf.

¿Y POR QUÉ ES TAN TERRIBLE?

Porque Skull Kid **es un reflejo** del propio Link. Es aquello en lo que, si el destino hubiese tenido un capricho diferente, podría haberse convertido. Skull Kid es un niño del bosque que acostumbra a jugar entre los árboles, hacer travesuras, correr, saltar y tocar música siempre acompañado por dos espléndidas hadas. Un niño que **se niega a crecer**. Un niño, con la inocencia que ello implica. Y sin embargo es durante los primeros compases del juego que vemos a la criatura hacerse con la Máscara de Majora. Un objeto de propiedades místicas y siniestras. Comparable, por qué no, al Anillo Único. Un objeto terrible que cae en manos de un ser inocente.

Y es a raíz de este evento que todo cambia. La máscara resulta no ser un juguete. Llama a Skull Kid, y éste obedece. Oculto su rostro tras ella, Skull Kid adquiere unos poderes terribles, y **toda la inocencia del muchacho se retuerce**, pervierte y oscurece para dar forma a uno de los enemigos más formidables de la franquicia. Un niño que de pronto decide dar **rienda suelta a todo el sufrimiento que lleva dentro.** Y haciendo uso de sus poderes, decide invocar el apocalipsis en un siniestro juego que le resulta de lo más divertido: **la luna colisionará contra Términa en apenas tres días,** poniendo fin a toda vida existente. Y nuestro papel será impedirlo. Evitar que ese niño —que podríamos ser nosotros— termine con todo.

Tan sólo hay que elevar la vista hacia el cielo para percatarnos de la horrenda luna que se cierne sobre nosotros. Su rostro, inquietante, es **la primera de muchas señales** de ese factor tan siniestro que gobierna sobre el resto del título.

Link es el Héroe del Tiempo, y hará honor a su título a lo largo de la aventura: pues **tres días son insuficientes para prevenir la catástrofe.** Es por ello que podremos regresar al primer día una y otra vez en aras de ir completando las diferentes partes de la aventura. **Viajaremos en el tiempo** en un bucle infinito, donde experimentaremos una y otra vez los tres días de los habitantes de Términa,



La amenaza de la colisión lunar supone una presión constante

en una exhibición de buen hacer por parte del planteamiento del propio juego.

Y es que los tres días son muy diferentes entre sí, y tendremos que saber en qué momento ocurren ciertos eventos para estar presentes e intervenir sobre ellos. Un sinfín de **misiones secundarias** nos pedirán actuar en ciertos días para obtener los resultados deseados. **Términa está viva**, y sus habitantes tienen sus rutinas diarias. Aunque podamos revivirlas una y otra vez gracias a nuestro dominio sobre el tiempo, lo cierto es que **esto le otorga una tercera dimensión de la que pocos juegos pueden presumir.** Los personajes parecen estar vivos.





El tiempo será también una de las mecánicas que contribuirán a esa **sensación de inquietud constante:** pues corre en nuestra contra. Constantemente, el reloj va deshojando las horas y **exprimiendo el tiempo que tenemos** para completar nuestros objetivos antes de tener que manipularlo. Y es que aunque somos los Héroes del Tiempo, volver al primer día implica perder todos los progresos intermedios. Con lo que si estamos en medio de una misión secundaria, o exprimiéndonos los sesos en una mazmorra, **nos veremos apretados para terminar antes de que el tiempo se acabe.** Y esta sensación de agobio está presente constantemente: contribuyendo a lo **intencionadamente incómodo** del título.

El mapeado es pequeño, pero está diseñado con mucha inteligencia. Tendremos que recorrerlo de un lado para otro, y es por ello que está planteado para que resulte sencillo movernos a través de él. No se echa en falta que sea más grande, pues **está lleno de vida.** Asimismo, llama la atención el cuidado diseño a la hora de guiar al jugador, y es que a pesar de que nos da cierta libertad, si **investigamos un poco** y hablamos con los personajes que nos rodean, iremos obteniendo claras pistas de cuál será nuestro siguiente objetivo y por qué: creando una **narrativa que fluye con naturalidad.**

A la mecánica del tiempo, se le suma una de igual importancia: **el uso de las máscaras.** En esta ocasión, tendremos a nuestra disposición una colección de estos objetos que podremos utilizar a medida que vayamos consiguiendo.

Estas máscaras **nos dotarán diferentes cualidades,** y algunas en concreto llegarán a transformar nuestro cuerpo; otorgándonos propiedades que llegan a cambiar el planteamiento del protagonista. No es lo mismo jugar siendo un Deku, que un Goron o un Zora: y serán precisamente estas propiedades las que **necesitemos para ir avanzando** a lo largo del juego. Estas máscaras, en consonancia con lo **siniestro** del título, contienen las almas de los seres en los que nos transformaremos: con lo que **el factor paranormal estará muy presente** en todo momento. Los personajes que pueblan Términa también reaccionarán de manera diferente según la máscara que llevemos equipada. Algunos, incluso, **reconocerán en nosotros a seres queridos que ya no están en este mundo.**

Incorporando estas dos mecánicas al planteamiento tradicional de cualquier *Zelda*, nos veremos recorriendo una aventura que tiene todos esos elementos comunes que hacen *"de un Zelda, un Zelda"* incorporando una serie de mecánicas únicas que son capaces de diferenciarlo y darle un toque único.

Entre esos elementos comunes están —cómo no— el periplo a través de **distintas mazmorras temáticas** que pondrán a prueba nuestra habilidad como espadachines y nuestro intelecto a la hora de resolver puzles. Mazmorras cuyos planteamientos no resultan todo lo novedosos que gustaría. Y es que algunos viejos vicios, como las tediosas **mazmorras acuáticas**, siguen estando presentes junto a todos sus inconvenientes. Haciendo **especial mención** a un control que no acaba de convencer en entornos subacuáticos.

En definitiva, *Majora's Mask* se ha desvelado ante mí como un juego con un planteamiento muy especial y un mensaje que —quizás—no hubiese comprendido en su totalidad si lo hubiese jugado en su día. Será que el Héroe del Tiempo **había decidido esperar hasta hoy** para darse a conocer. Sus motivos tendría.

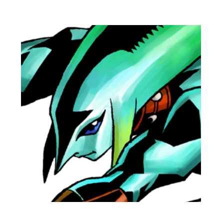


LA MÚSICA, SIEMPRE PRESENTE
—

Una de las características más icónicas dentro de la saga, es la utilización de la música como recurso jugable. Como no podía ser de otra manera, Majora's Mask vuelve a poner a nuestra disposición diferentes partituras con las que afrontar el juego.

SINIESTRO E INQUIETANTE
—

Si algo llama la atención de Majora's Mask es ese espíritu siniestro e inquietante que le rodea. Desde el inicio, aliados y enemigos nos harán desconfiar.









PLAYER ONE

LOST ODYSSEY

POR ALEJANDRO CASTILLO

Recordar viejos tiempos suele ser una tarea agridulce. Echar la vista atrás se convierte en una coctelera de emociones, tanto felices como tristes. En esta ocasión acompañamos a Kaim Argonar, un ser inmortal que perdió su memoria, llena de recuerdos de varias generaciones. Viviremos junto a él cómo afloran a través de la aventura.





BANDA SONORA DE EXCEPCIÓN

—

Para un título de estas características, una composición musical a la altura es crucial para elevar el producto final. Por ello, Mistwalker contó con la ayuda del maestro Nobuo Uematsu en el campo musical. El resultado es realmente sorprendente, convirtiéndose en una de las mejores obras de su trayectoria.



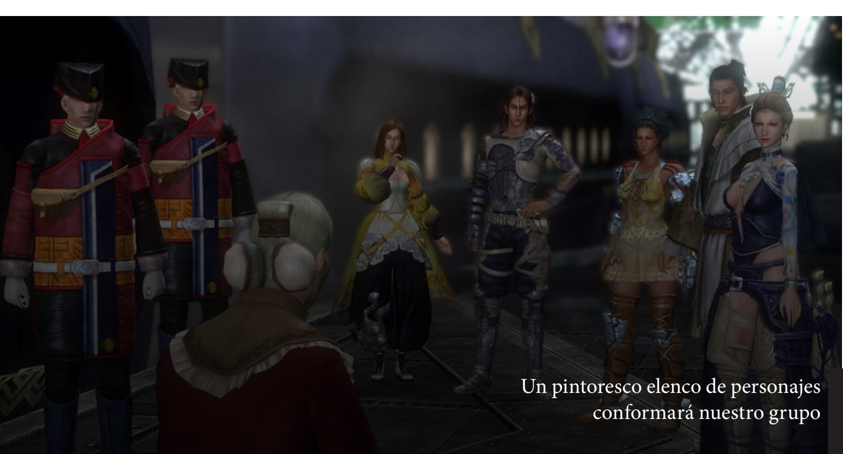
LA ÚLTIMA ODISEA

EL CUENTO MÁS HERMOSO DE LA ÚLTIMA DÉCADA

El nombre del título que tenemos entre manos evoca una época dulce para los seguidores de la vetusta Xbox 360. Los primeros compases de la consola en el mercado estuvieron marcados por el resurgir de inéditas propiedades intelectuales. *Dead Rising, Mass Effect, Bioshock y Gears of War* son solo algunos de los ejemplos de aquellos años. La variedad de propuestas estaba servida; ya fueses amante del mercado occidental o nipón, la segunda consola de Microsoft era más que nunca el hogar del jugador. Poco antes de su llegada al mercado, una de las personalidades más célebres de la industria fundó su propio estudio: Mistwalker. Cómo no, os hablo de **Hironobu Sakaguchi.**

Desde su fundación, pasarían dos años para ver su primer proyecto en el mercado: ***Blue Dragon.*** Su repercusión fue un tanto irregular, pues no terminó de cuajar muy bien entre los seguidores del género. Sin embargo, durante su proceso de creación, otro título se gestaba dentro de sus oficinas. **Fue en el año 2008 cuando los usuarios en Occidente recibimos a *Lost Odyssey*,** el que para muchos es considerado la verdadera décima *Fantasía Final*. Junto al acompañamiento musical del maestro **Nobuo Uematsu,** Sakaguchi nos brindó uno de los mejores juegos de rol japonés de lo que llevamos de siglo.

Lost Odyssey ha sido un caso inverosímil. Pese a que en su llegada todo fueron elogios, no tardó mucho tiempo en alejarse de los focos de atención. Tampoco hizo excesivo ruido, sino que fue el boca a boca quien le ha colocado como imprescindible de su catálogo. Puede ser debido a su lanzamiento en exclusiva para Xbox 360, consola en la que no se encuentra el grueso de la comunidad del género. Precisamente mi caso ha sido un tanto particular, pues durante mi juventud no fui demasiado amante de la factoría asiática. Con la madurez y el bagaje obtenido, **mi mente se abrió para liberarme de los estúpidos prejuicios que nos guían**. Gracias al servicio de retrocompatibilidad de Xbox One, por fin pude echarle las zarpas a la obra culmen —por el momento— de Mistwalker.



Un pintoresco elenco de personajes conformará nuestro grupo

POR ALEJANDRO CASTILLO



KAIM NO VIAJARÁ SOLO

—

Durante la aventura nos encontraremos con diferentes personajes que podrán unirse a nuestro grupo. Aprender de los mortales será vital para mantener a Kaim y al resto de personajes inmortales a tono.

La acción desenfrenada de la cinemática inicial no se corresponde en absoluto a lo que encontraremos en los primeros compases. En ella, vemos cómo dos ejércitos se enzarzan en una batalla de proporciones épicas, mezclándose el rechino del acero con las explosiones de los hechizos. **La cámara, de repente, enfoca únicamente a un soldado de movimientos peculiares.** La vestimenta que porta dista respecto a sus compañeros de fatiga, al igual que sus dotes para el combate. Su habilidad con la espada le permite acabar con múltiples adversarios en cuestión de milésimas de segundo, lo cual le convierte en objeto de los ataques por parte de la maquinaria bélica rival. Efectivamente, **hablamos de Kaim.**

Tras un fundido en negro entraremos de lleno en el primer combate; sencillo, todo hay que decirlo, pero lo suficiente para entrar en la mecánica propuesta. **Estamos ante un tradicional sistema por turnos**, el cual se volverá cada vez más complejo a medida que avancemos en la aventura. Pese a que por el momento permaneceremos en solitario, no tardaremos mucho en contar con la compañía de otros personajes amistosos en el grupo. Será ahí cuando las formaciones comiencen a desempeñar un papel fundamental en el devenir de los conflictos. Dentro del combate, **las escuadras se dividen en vanguardia y retaguardia**, según la posición en la que se encuentren los integrantes del mismo. Lo más lógico es colocar al frente a los personajes más fuertes, lo que aumentará nuestra tasa de defensa. Cuanto más alta sea, menos daño nos harán los ataques rivales, aunque irá descendiendo a medida que perdamos vida.

Podremos divisar dos tipos de personajes humanoides: **inmortales y mortales**. Los primeros —como Kaim— no pueden desarrollar habilidades por si mismos, sino que deben fijarse en las dotes de un mortal para poder aprenderlas. Estos deben de pertenecer al grupo en el momento del aprendizaje, por lo que es apropiado avanzar en dicho campo nada más reunirnos con uno de ellos. Es imprescindible que llevemos al día nuestros personajes, pues con ellas desbloquearemos la posibilidad de usar magia blanca —hechizos que afectan positivamente a nuestro grupo—, magia negra —hechizos de carácter ofensivo— y más que no revelaré por el momento.

Estos cambios en la formula básica crean una atmósfera de lo más intensa alrededor de las batallas. Ya sea al atacar o defender, tendremos que jugar con las estadísticas de nuestros personajes para formar un grupo férreo, ofensivo y sin fisuras. **Relucen los combates contra Jefes**, enemigos que forman parte del hilo argumental; son propensos a jugar con las mecánicas establecidas. Van más allá de la típica lucha que podemos encontrar frente a adversarios comunes; requieren de nuevas estrategias y una manera de pensar diferente, más creativa. Las primeras horas pueden dar una idea equivocada de su dificultad, la cual es ciertamente elevada si no somos asiduos al género.

Sin embargo, donde el juego brilla con luz propia es sin duda en su argumento. **Controlaremos a Kaim Argonar**, un ser inmortal que, como dije al inicio del análisis, perdió todos sus recuerdos por un suceso que desconocemos. Bajo esta premisa tan enigmática da comienzo nuestra aventura. Arrojar excesiva luz sobre los sucesos acontecidos en la obra empañará sin duda la experiencia de los futuros nuevos jugadores. Por tanto, **podréis leer las siguientes lí-**



DIRECTOR

HIRONOBU SAKAGUCHI

...

Director de ***Lost Odyssey*** y fundador de Mistwalker, desarrolló sus dos primeras obras en solitario junto al apoyo de Microsoft.

—

"No creo que los juegos de acción sean lo mío, prefiero crear cuentos."

—

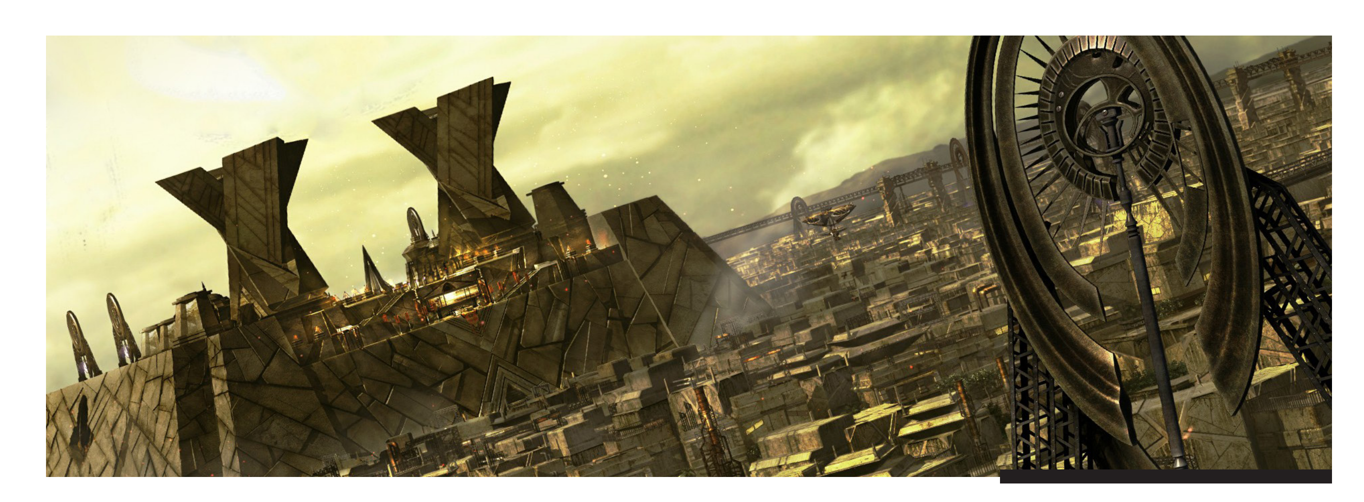
Padre de la franquicia ***Final Fantasy,*** es una de las mentes más brillantes de la industria del videojuego. Gracias a él, vivimos una época dorada en el género durante los años noventa e inicios del presente siglo.



PROFUNDIZANDO EN EL GÉNERO

—

Lost Odyssey hace gala de un sistema bastante peculiar. Aunque los combates suceden de forma aleatoria, el juego desciende el ratio de encuentros una vez estés en un nivel superior al recomendado para cada zona. Además, pese a que puedes entrenar como en todo juego de rol japonés, el título limita el máximo de experiencia obtenida una vez entiende que ya es suficiente.



neas sin temor a conocer datos sensibles. Solo pequeñas pinceladas de un mundo que debéis conocer.

La frialdad que denota Kaim en un primer momento es tan solo una armadura personal, un escudo al que se aferra para evitar cualquier emoción empática hacia los demás. Como mercenario, ha vivido innumerables batallas a lo largo y ancho del mundo, marchando siempre al compás de la guerra. El don que muchos mortales desean, la inmortalidad, es su prisión; Kaim ha tenido demasiadas vidas para un hombre común. Poco a poco, con el paso de los años, comenzó a perder la esperanza. Y con ella, su humanidad. Ahora tan solo permanece un juguete bélico, despojado de toda sensibilidad emocional.

Gracias al momento de amnesia que sufre —como jugadores—, descubriremos a la par que él los recuerdos que anidan en su memoria. No solo a los que conciernen estrictamente al hilo argumental, sino que algunos aportarán datos tanto personales como del mundo en el que nos encontramos. En el plano secundario destaca **Mil Años de Sueños**, una serie de pequeños relatos que narran varias de las vivencias más profundas en la larga vida de Kaim. Que no os engañe su carácter secundario, pues rápidamente se convertirán en tus momentos favoritos del juego. Será imposible evitar emocionarte al leer tan bellas historias. Tristes en su mayoría, pero con un mensaje tan profundo que cala en la mente del jugador. Aunque estos cuentos traten temas del universo *Lost Odyssey*, tengo la sensación de que estas pequeñas fábulas son una interpretación de nuestras tradiciones, así como de nuestra vida cotidiana. **Temas como la amistad, el amor, la religión o el sentido de la vida son unos ejemplos de lo que encontraremos en él**. Además, la realización de los cuentos es simplemente brillante, demostrando que lo sencillo puede ser todo un gigante.

Una vez entremos de lleno en el núcleo argumental, **el título se convierte en un periplo de sentimientos a flor de piel, consiguiendo traspasar la pantalla.** El jugador se involucra fácilmente en la historia; culpable de ello el excelso trabajo en la elaboración de los personajes. Secundarios como el dúo formado por **Cooke y Mack** —los cuales guardan con recelo uno de los más brillantes giros de guión—, **Seth o Jansen** —entre otros— quedarán rápidamente guardados en nuestro recuerdo. Pues ese es el tremendo acierto por parte de Mistwalker: hacernos sentir parte de un gran cuento donde tú, junto a Kaim, sois los auténticos protagonistas de la función.

En conclusión, *Lost Odyssey* es uno de esos títulos que consiguen impactar de lleno en la memoria del usuario. Pese a lo desapercibido que suele pasar entre el gran público, aquellos que le concedieron una oportunidad encontraron **algo más que un simple videojuego; un cuento interactivo**. Personalmente no me ha terminado de convencer su dirección artística, la cual mezcla una fantasía *pseudo-medieval* quizá demasiado exagerada. Pero no por ello se ha de ver empañado, pues seguro que muchos estarán en desacuerdo con mi afirmación.

Dejad los prejuicios a un lado y relajaos en el sillón. **Os espera una odisea que cambiará vuestra percepción de los JRPG.**



MIL AÑOS DE SUEÑOS

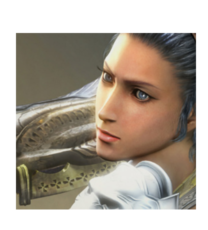
—

Kiyoshi Shigematsu es el autor detrás de los conmovedores relatos que ilustran los Mil años de Sueños de Kaim. Piezas de gran calado narrativo que aprovecharán las ventajas que brinda la tecnología del videojuego para hacer gala de una realización que combina con maestría tanto el ritmo de los textos como la sensacional música que los acompaña . Conmovedoras, e inolvidables.

UN IMPERIO A FLOR DE PIEL

—

La situación del mundo en el que nos encontramos es especial. El descubrimiento del poder mágico ha abierto camino a innumerables avances en el terreno tecnológico, siendo objeto de estudio por los más célebres eruditos. Tamaño poder debe de administrarse con lógica, y tanto como tiene su lado positiva, también puede acarrear serios problemas. La Revolución Industrial está en pleno auge.







JOYAS OLVIDADAS

BONK

A la sombra de mascotas como Mario y Sonic descansaba Bonk, el eterno aspirante a leyenda que quedó a las puertas de la gloria

Ángela Montañez

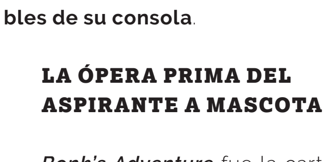
BONK, PEQUEÑITO PERO MATÓN

MARIO TIENE SUS SALTOS. SONIC TIENE SU VELOCIDAD. BONK TIENE SU CABEZÓN.

Adoro la PC Engine. O TurboGrafx-16 para los amigos. Esta desapercibida consola no llegó a mi vida fisicamente; mi padre me dio un CD que contenía un emulador de SEGA y otro que no sabía de qué consola era, pero estaba repleta de juegos visualmente impresionantes. **Tenían un sonido impecable, gráficos casi futuristas, colores vivos y, en definitiva, una calidad impensable a los ojos de una chiquilla de los años noventa.** Pero con los años me di cuenta de que ni esta consola ni sus títulos llegaron a calar muy hondo. Al contrario; si bien la historia de los videojuegos registra las proezas de la consola de NEC y Hudson Soft, ésta pasó muy de puntillas mientras sus competidoras, la Super Nintendo y la MegaDrive, arrasaban con todo a su paso. Por ello no es de extrañar que Bonk, la mascota de la PC Engine, también fuese sigiloso a la hora de buscar su rinconcito en la historia. Ahora, **este pequeño cavernícola no tenía ni un pelo de tonto.**

Nintendo contaba con ya sabemos quién. **Fontanero regordete y bonachón, Mario revolucionó la industria como ningún otro personaje lo había hecho antes, ni lo haría después**. SEGA contraatacó con Sonic después de muchos intentos fallidos, buscando el *yin* que equilibrara el solitario *yang*. Pero se había abierto la veda y todas las compañías buscaban a ese personaje entrañable que los niños querían ver en todos sus videojuegos, y la PC Engine no fue la excepción. Así, **Bonk fue creado con la intención de convertirse en otro hito más** para ser resucitado año tras año en vete tú a saber qué nueva idea junto a sus inseparables compañeros Mario y Sonic. Desgraciadamente, no es tan sencillo saltar a la fama, y este adorable cavernícola se quedó a las puertas del éxito. Pero eso no le resta mérito. Y es que, desde la discreción, **Bonk protagonizó algunos de los títulos más remarcables de su consola**.





LA ÓPERA PRIMA DEL ASPIRANTE A MASCOTA

Bonk's Adventure fue la carta de presentación del pequeño candidato a mascota. Conocido en Japón como ***PC Genjin*** y lanzado en un lejano 1989, **este título de plataformas al uso nos mostraba a un adorable niño cavernícola vestido de rojo cuyos rasgos principales eran su prominente y caricaturesco cráneo, con el que derrotaba a sus enemigos, y su apetito voraz**. Y aunque su diseño de niveles no llegaba a estar a la altura de sus rivales no dejaba de ser una delicia.

En Bonk podíamos ver muchas referencias a personajes como Mario. No en vano, éste era el ejemplo a seguir del aspirante. No sólo podíamos abrirnos paso a base de cabezazos, sino que también podíamos saltar sobre los bichillos que supusieran una amenaza. Pero Bonk podía hacer más que eso: podía realizar volteretas en el aire para atacar con más ahínco, escalar paredes con sus dientes y conquistar cascadas nadando a contracorriente: era todo un hombrecillo de las cavernas.

Y, por supuesto, los ***power ups*** que no falten. Cada nivel estaba atestado de una serie de flores de

LOS NOMBRES DE BONK

El nombre de Bonk en Japón era tanto PC Kid como Genjin, pues genjin se traduciría como "hombre primitivo" o "pilecántropo". De ahí la unión con la PC Egine: PC (Pithecanthropus Computerurus).

PORÁNGELA MONTAÑEZ

DESDE LA EDAD DE PIEDRA AL FUTURO POST APOCALÍPTICO

NO HAY DESAFÍO QUE ESTE CABEZÓN NO SE HAYA ATREVIDO A ENFRENTAR

diferentes colores que te ayudaban a saltar más alto o a convertirte en un Bonk totalmente nuevo. Aunque para eso era mejor recurrir a los trozos de carne que el cavernícola encontraba por el camino y que le convertían durante unos pocos segundos en un Bonk agresivo y peligroso que, al golpear el suelo con su cabeza, podía incluso causar pequeños terremotos. Es decir, que no hay que dejarse engañar por su aspecto amigable y cuco: **Bonk es una máquina de matar en miniatura**. Y como era de esperar en un título protagonizado por un personaje así, nos encontramos con una cantidad ingente de dinosaurios y criaturas que harán todo lo posible para que no detengamos al villano, **King Drool, una suerte de dragón que poco o nada tiene que ver con el rey de los koopas** y cuya ambición es conquistar el mundo gracias a los dinosaurios que tiene bajo control y a unos cascos que sólo el cabezón de Bonk puede destruir.



EL PODER DEL AMOR

Bonk, coqueto, utilizaba el poder del amor para abrirse paso ante sus enemigos. Pero en Norteamérica lo consideraron más perjudicial para los niños que ir dando cabezazos a diestro y siniestro.

> A PESAR DE LO CUCO QUE ES, BONK ES UNA MÁQUINA DE MATAR EN MINIATURA

El videojuego no podía ser más genérico, pero **en aquella época no se trataba de la historia, sino del encanto.** Y *Bonk's Adventure* lo tenía. El propio Bonk lo poseía. Tanto que solo dos años después pudimos volver a disfrutar de este hombrecito en ***Bonk's Revenge***, un título que trajo consigo un diseño mucho más cuidado y pulido, **convirtiéndolo en una secuela con todas las letras.** Conformada por niveles mucho más abiertos y un sentido del humor entrañable, ***Bonk's Revenge*** incluyó unos ***bonus stages*** que nos retaban a superar todo tipo de alocadas ideas.

Destacable es el primer nivel de ***Bonk's Revenge,*** todo un ejemplo de lo única que era esta serie. **Las mariposas revoloteaban de forma natural alrededor de la pantalla, los enemigos dormitaban en las proximidades y no suponían ningún tipo de amenaza siempre y cuando no les despertases**. Pequeños detalles que, en 1991, nos podían dejar atontados delante de la pantalla, admirados ante un trabajo tan puro. Incluso introdujeron un nuevo modo para Bonk: una versión de él que llevaba maquillaje y atacaba lanzando besos y corazones. Inofensivo sin duda, pero lo suficiente molesto para los censores de Norteamérica, que eliminaron esta versión y la reemplazaron por el Bonk enfadado del primer juego. Pero quedémonos con el lado positivo de este asunto: **el personaje comenzaba a conquistar Occidente.**

VOLANDO CERCA DEL SOL

Nuestro amiguito empezaba a ganarse los corazones de los jugadores y fue así como, después de otra exitosa secuela como lo fue ***Bonk 3: Bonk's Big Adventure,*** Bonk daba el salto a otras plataformas. **En 1994 se lanzaba *Super Bonk* en una consola tan de renombre como la Super Nintendo**, tanto en Norteamérica como en Europa. Todo un logro teniendo en cuenta que en Estados Unidos ya habían renegado de la PC Engine desde hacía bastante tiempo. Pero algunos de sus juegos sobrevivían. Por desgracia, si bien *Super Bonk* no supuso un fracaso, sí es verdad que su fórmula empezaba a estar sobreexplotada. Estaba atrapado en un bucle, viviendo las mismas aventuras una y otra vez en niveles cada vez más trabajados, pero menos planificados. Pero si no exigías grandes cosas, Bonk seguía siendo un compañero fiel en lo que a diversión se refería. Afortunadamente, **el cavernícola recuperó la magia en Super Nintendo gracias a *Super Genjin 2,* una vuelta a lo que hizo grande a esta saga pero que sólo pudo disfrutarse en Japón.**

Y desde ahí, cuesta arriba. Los nipones estaban enamorados del cavernícola cabezón y exigían que cada plataforma contase con un título dedicado a él. Nintendo apostó por él también en la Game Boy remasterizando sus dos primeros videojuegos y presentando un nuevo título, ***GB Genjin Land: Viva! Chikkun Oukoku***, que consistía básicamente en una sucesión de niveles independientes que servían más como desafío que otra cosa. Imparable, **Bonk aterrizó finalmente en los salones recreativos sin perder un ápice de chispa y con sus excelentes gráficos intactos, algo que maravillaba al público en 1994**. Quizá no atesoraba una estrella en el paseo de la fama de los videojuegos, pero algo tenía que estar haciendo bien el infante para encumbrarse en pleno siglo XXI en plataformas como GameCube, PlayStation 2 y, más tarde, Wii Virtual Console, que nos trajeron algún que otro remake de los orígenes de la mascota de la PC Engine; aunque no había nada como el encanto de los videojuegos originales.

EL RETORNO DE BONK

Tímido y discreto, Bonk llegó a las nuevas generaciones en 2016 con un Bonk's Revenge que pasó más desapercibido que otra cosa.

AIR ZONK: DESATANDO LA LOCURA

Pero si hay un título que merece ser remarcado por encima de los demás ese es ***Air Zonk,*** conocido en Japón como ***PD Denjin: Punkic Cyborgs.*** En un sorprendente giro de los acontecimientos, Bonk, con la excusa de que se trata de un sucesor**, se convierte en un cyborg que ataca con los misiles verdes y pegajosos que salen de su nariz**, pero puede aumentar su poder con la ayuda de sus amigos: un misil, pero esta vez de verdad, una máquina de chicles, una segadora o una vaca robotizada, entre otros. Y no te preocupes por tu cordura, que estás leyendo bien: Hudson Soft creyó que al cavernícola le hacía falta un cambio de *look* radical hasta el punto de hacerle víctima de un salto temporal vertiginoso cuanto menos. Es así como conocemos a Zonk, descendiente futuro de Bonk; todo un macarra que protagonizaba un inquieto shooter atestado de enemigos, a cual más absurdo. **Y sí, Air Zonk es tan alocado y maravilloso como suena.**

Puede que el origen de la idea provenga de un juego de palabras, ya que el título en Japón se llamaba ***PC Denjin,*** y ***denjin*** significa "persona eléctrica", lo cual explica el rayo que corona su significativa calva. Pero poco importa, en realidad; lo relevante es que **Air Zonk es la joya de la corona dentro de esta ingente cantidad de pequeños tesoros que podemos encontrar en la saga protagonizada por Bonk.** Parece hasta mentira que sea un título de 1992 teniendo en cuenta la calidad de su sonido, la vivacidad de sus colores, el potencial de su jugabilidad y lo impecable de sus gráficos. Sumado a su humor absurdo, su alegre y contagiosa locura, su arsenal de armas y su impresionante banda sonora, **Air Zonk supone uno de esos descubrimientos que te hacen envidiar a tu yo del pasado que aún tiene la oportunidad de experimentarlo por primera vez.**

La estela de esta serie de videojuegos no se apaga, pero su luz es discreta. El hombrecito de las cavernas siempre se ofrece a volver a nosotros siempre que le dan una oportunidad, pero, desgraciadamente, dicha oportunidad llega cada muchos años. Y oye, quizá Bonk no haya llegado a cumplir los sueños a los que aspiraba, pero no se puede decir que no lo haya intentado con todas sus ganas.



UN NUEVO RECLAMO

El empeño que pusieron con el rediseño de Bonk fue tal que se convirtió en el nuevo reclamo de la compañía para los más jóvenes del lugar, por lo que el ahora rebautizado Zonk protagonizaba páginas y páginas de publicidad al más puro estilo SEGA.



¿HA SIDO FINAL FANTASY XV...

SÍ

"Final Fantasy ha vuelto y si sigue este rumbo nos espera una nueva época dorada."

por Alejandro Castillo

Diez años pesan mucho, y más cuando se trata de una de las franquicias insignia en la industria. ***Final Fantasy XV*** no ha tenido un desarrollo sencillo, pero con el paso de los meses y la llegada de Hajime Tabata a la dirección, el título por fin pudo encontrar un sendero adecuado. Estamos ante una de las entregas más ambiciosas hasta la fecha, mezclando una variedad de mecánicas jugables que intenta empujar los límites del género; ir más allá de sus competidores nipones. Desde el primer momento se le ha acusado de muchísimas cosas, incluso antes de llegar al mercado. ¿A qué se debe esta vorágine de críticas? Personalmente veo dos factores clave: el desgaste de la marca y su pérdida de identidad a lo largo de los últimos años.

Contentar a la totalidad de tus seguidores es una empresa imposible de alcanzar. Siempre habrá alguien que esté en contra de las decisiones tomadas en el proyecto. Pero este caso es un tanto especial, pues esa pérdida de identidad que señalo con anterioridad afecta proporcionalmente a su comunidad. Si reuniésemos a diez seguidores acérrimos en una sala con el fin de que señalaran los aspectos idóneos para un nuevo título, cada uno diría una cosa diferente. No por tener tan solo diferentes puntos de vista, sino porque las vivencias con la franquicia comenzaron en diversos puntos.

Para algunos la jugabilidad y el diseño de niveles está por encima del resto de apartados, mientras que para otros el argumento y la narrativa imperan sobre todo lo demás. No hay una línea definida al respecto, pero no es más que la herencia de diluir la formula original. ***Final Fantasy XV* ha puesto sobre la mesa una experiencia que mezcla lo mejor del rol japonés con tintes occidentales, al igual que plantea por primera vez en la saga un entorno libre sin barreras;** perfecto para aquellos menos asiduos en este campo. El mundo de Eos brilla con luz propia por ser coherente, algo realmente difícil de lograr en el terreno *sandbox*. Empasta a las mil maravillas con el viaje del cuarteto protagonista.

Podría seguir relatando los incontables aciertos de la obra, pero lo mismo me ocurriría con sus defectos. **Está lejos de ser un juego perfecto**, y más aún de convertirse en una gran fantasía final; el cambio de enfoque le termina lastrando por completo. La narrativa se viene abajo, terminando por echar a perder personajes que en un primer momento tenían peso en la aventura. **Los niveles se convierten en una amalgama de sensaciones, delimitando los movimientos del jugador al compás de un argumento perdido en sí mismo**. Afortunadamente, la recta final endulza el paladar a aquellos que consiguieron empatizar con Noctis y sus amigos —lo cual es sencillo—, cerrando con maestría el viaje del heredero.

No es justo apalear una obra en su totalidad por las últimas horas de juego. La travesía es completa, y pese a que puedo llegar a entender aquellas voces discordantes, mi experiencia en él ha sido más que satisfactoria. **Me he sentido el quinto a bordo del Regalia**; Prompto, Ignis, Gladiolus y Noctis son personajes que, con el tiempo, ganarán presencia en nuestros recuerdos. Juntos dan una lección de amistad que pocas obras consiguen transmitir.

¿*Final Fantasy* ha vuelto? Por mi parte sí, y de seguir este rumbo nos espera una nueva época dorada. Tan solo con su trasfondo tienen fondo de armario suficiente para elaborar experiencias de lo más interesantes. **En manos de Square-Enix está aprovechar la oportunidad.**



...EL REGRESO DE LA SAGA?

no

"El trono de Final Fantasy le viene demasiado grande a Noctis Lucis Caelum"

por Robe Pineda

No, *Final Fantasy* no ha regresado. Me dirán que no es justo valorar un producto en base a su historia, a su nombre o a las expectativas generadas a su alrededor. **Puede que estén en lo cierto, tan cierto como que tampoco es justo alcanzar el éxito gracias a su historia**, a su nombre y a las expectativas que ha generado. *Final Fantasy XV* pertenece a una saga legendaria con más de 30 años a sus espaldas. Un nombre que ha sido el abanderado del JRPG durante décadas, y ahora le toca **enfrentarse a sí mismo**, así como a todo lo que supone su llegada después de uno de los desarrollos más polémicos de todos los tiempos.

No hay que olvidar que **el juego se anunció como un *spin-off* de la *Fabula Nova Crystallis,*** la decimotercera entrega de la saga que llegó en forma de trilogía, protagonizada por Claire «*Lightning*» Farron. Originalmente previsto para ser lanzado en PlayStation 3 y, después de un **desarrollo tortuoso** y numerosos problemas por el camino, el juego no solo saltó de generación, sino que se transformó en lo que recientemente hemos recibido como *Final Fantasy XV*. Un desarrollo que ha resultado ser una pesadilla para Square Enix —con cambio de director incluido— y que ha dado lugar a **un juego repleto de irregularidades.**

Final Fantasy XV no tiene claro qué quiere ser, y **cuando pretendes hacer más cosas de las que puedes abarcar, es difícil que llegues a ejecutarlas de la forma correcta**. Cualquiera que se ponga a los mandos del juego sentirá que está jugando a un *sandbox* durante las primeras 20 horas: mundo abierto, libertad de acción, misiones secundarias y un vehículo con el que desplazarnos. Podríamos decir que este es el concepto que **Tetsuya Nomura** tenía planeado para esta nueva entrega. Los problemas llegan a partir de cierto punto en la historia...

De repente, **el desarrollo del juego sufre una transformación repentina y se convierte en algo que no dista demasiado de lo que vimos en *Final Fantasy XIII***: avance lineal, exceso de escenas de vídeo y limitaciones jugables que chocan completamente con lo que se nos ofrece durante un buen puñado de horas. Tal vez este es el concepto que **Hajime Tabata** tenía planeado. Es más que probable que el choque de estilos sea fruto de alterar la dirección de un proyecto en pleno desarrollo del mismo.

Algo que bajo ningún concepto debemos pasar por alto es l**a atractiva base de la que hace gala el universo del juego... y lo terriblemente mal aprovechado que está**. ¿Por qué hay que hacer uso de factores externos para captar no pocos detalles de su argumento? La historia de *Final Fantasy XV* es fantástica, pero su trabajo con **la narrativa es, posiblemente, el peor visto en los 30 años de historia que la saga nos ha regalado.** De todos modos tampoco hay que rasgarse las vestiduras intentando encontrar un motivo razonable por el cual la historia tiene tantos agujeros; ya nos tocará pagar para rellenarlos.

Aunque pueda parecer lo contrario, *Final Fantasy XV* no me parece un mal juego. De hecho, estoy muy lejos de calificarlo como tal, y me he lo he pasado en grande con él durante más de 60 horas. El sistema de combate es una genialidad y la ambientación de Lucis es fantástica, así como diversos aspectos bastante acertados. **Simplemente, no es un título digno de llevar el nombre que lleva**. En esta vida hay que ser consciente del lugar que pretendemos ocupar, **y el trono de *Final Fantasy* le viene demasiado grande a Noctis Lucis Caelum.**

OUTER HEAVEN



JAVIER BELLO

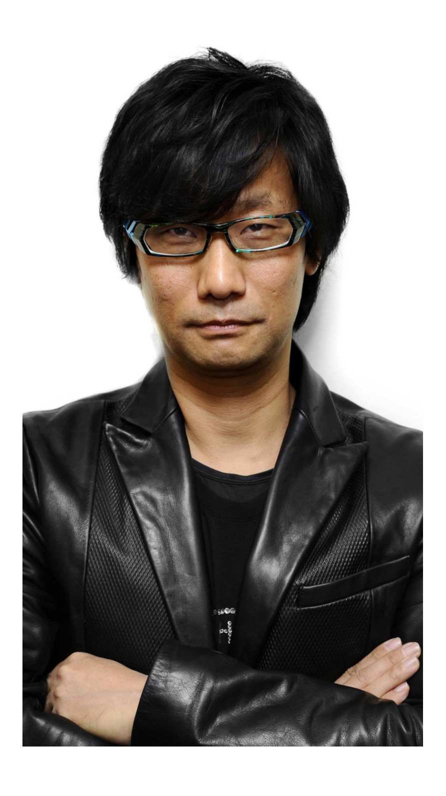
El poder de la fama

o cómo Hideo Kojima ha reconquistado la industria

Lo admito, soy fan de Hideo Kojima y de todas sus obras. Tanto, que ya tengo la necesidad de jugar a su próximo proyecto sin haber visto nada del juego en sí más allá de cinemáticas promocionales. Pero estoy seguro de que no estoy solo en este sentimiento, y no por ser un fiel seguidor de los trabajos del genio japonés, sino por la tremenda popularidad que ha vuelto a obtener a lo largo de este último año.

El 2016 supuso la resurrección de la imagen pública de Hideo Kojima. Sus roces con Konami y el ostracismo al que fue sometido durante los últimos tramos del desarrollo de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, pusieron la atención de todos los medios especializados en cualquier resquicio de actividad por su parte, ya que es una personalidad que acostumbra a estar muy activa en redes sociales y que llevaba meses en silencio. Cuando se comenzaron a airear los trapos sucios del culebrón acontecido entre la empresa y el diseñador, prácticamente todo el mundo se puso de lado del individuo, en especial después de que aparecieran múltiples artículos denunciando las draconianas prácticas de la compañía para con sus empleados.

Rápidamente, Hideo Kojima parecía haberse convertido en una damisela en apuros en las garras de un tirano, y todo el mundo se deshizo en atenciones y apoyos una vez se liberó de su yugo. No fueron pocas las celebridades, compañías y público en general que mostraron abiertamente su apoyo al creativo a través de las redes sociales, o que lanzaban un envite directo contra Konami. Por ejemplo, el famoso tuit de Guillermo del Toro con el comentario: *Fuck you Konami,* o la foto en Instagram de Norman Reedus bebiendo de una taza donde se leía *Konami Tears.*

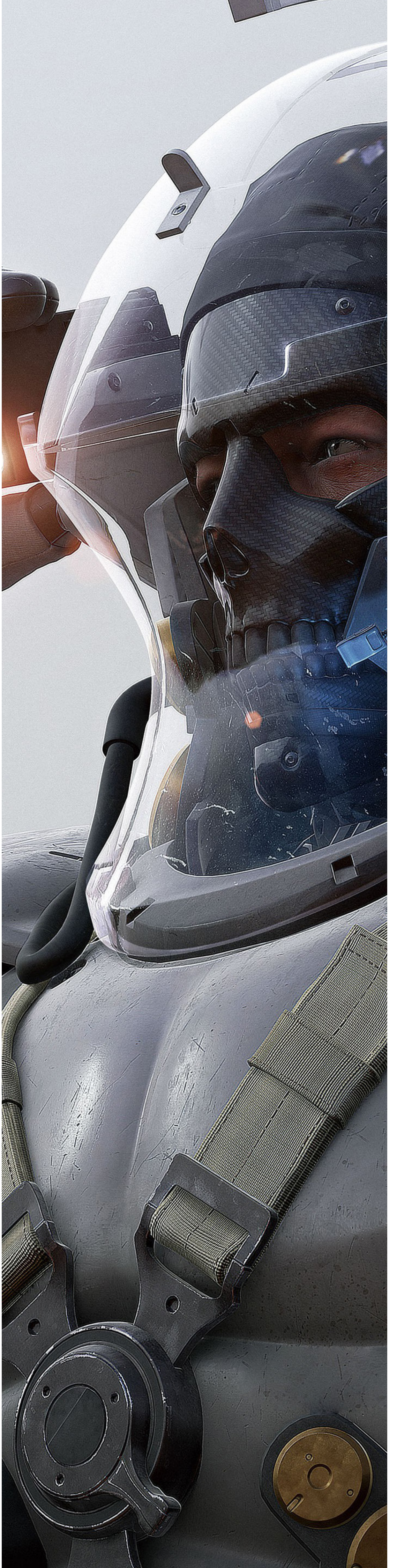


Así, con semejante atención mediática centrada sobre su persona, el afamado director hizo lo que mejor sabe hacer: crear expectación.

No hay duda de que los títulos que ha producido bajo su emblemática firma —*A Hideo Kojima Game*— son uno de los grandes responsables de su éxito, pero en lo que más destaca el diseñador es en crear suspense y necesidad por sus obras. Desde hace ya muchos años, todos los proyectos en los que ha metido mano fueron precedidos por varios tráileres y vídeos promocionales con su particular estilo cinemático. Pero además, también gusta de utilizar pistas repartidas en webs falsas, alias, código morse y otros trucos criptográficos que tienen a la comunidad en vilo con cada pieza de información que se oculta detrás de este halo de misterio.

Lo que consigue precisamente este tipo de prácticas es que al espectador se le grabe a fuego cualquier novedad que surja a partir de estos trucos publicitarios, puesto que están presentes en todos los portales y medios dedicados a la industria. Recordemos como ejemplo el caso de Ludens, el icono y mascota de su nuevo estudio Kojima Productions. Cuando todavía no estaba claro qué era lo próximo en lo que iba a trabajar tras su marcha de Konami, comenzaron a sucederse breves *teasers* e imágenes sobre el extraño astronauta. Empezaron a hacerse eco las teorías y especulaciones sobre el concepto del juego, y a unas semanas del E3 de 2016, todo el mundo estaba convencido de que sería el lugar para la gran revelación. El público no estaba equivocado, pero erró espectacularmente sobre la identidad del producto. Y de nuevo, debido a la magnífica distracción orquestada por el director.

Hideo Kojima volvió a sorprender a todos cuando se coló en el escenario tras dos días



literalmente infiltrado en Los Angeles, sin dejarse ver por nadie. Al más puro estilo Snake, apareció de improviso en la presentación de Sony —convertidos en sus nuevos mecenas—, y anunció *Death Stranding*. No solo era un título del que nadie sabía absolutamente nada, sino que en un excepcional golpe de efecto, de nuevo mostró al actor Norman Reedus como su protagonista. Esta jugada consiguió un abrumador apoyo popular por el escarmiento indirecto que esto supuso contra Konami al volver a emplear al mismo actor del cancelado proyecto P.T. que tantas iras le había ganado a la compañía japonesa.

por sus obras ofreciendo pequeñas migas de información de vez en cuando, junto con pistas y mensajes ocultos, además de una fuerte carga emocional y simbólica en todos los tráileres sobre sus juegos. Esto último consigue que la comunidad se dedique a especular y teorizar de forma asombrosamente extensa con cada detalle y aparente referencia que aparece. Mantener a tu público objetivo hablando sin parar de tu proyecto, provoca como efecto dominó que los medios especializados estén atentos para informar sobre los últimos hallazgos del colectivo de seguidores. Sean ciertas o no estas hipótesis, haya o no filtración, al final es publicidad gratuita y un generador de expectación excelente.

> **Su talento para captar la atención mediática es algo que vale su peso en oro**

Ahora que volvía a estar en el centro del ojo público, Kojima aprovechó toda esa atención empezando a dejar pequeñas actualizaciones sobre su trabajo en forma de fotos publicadas a través de su cuenta de Twitter, principalmente sobre el desarrollo técnico del proyecto, pero cómo no, con una nueva sorpresa. En una de estas imágenes se podía reconocer al actor Mads Mikkelsen, que se ha convertido en otra estrella emergente últimamente, lo cual volvía a disparar las alarmas de la expectación sobre su posible participación en el juego.

Esta foto era intencionada, por supuesto. Hideo Kojima es un maestro de la manipulación de los medios de cara a conseguir estar en primera plana y mantenerse como uno de los temas candentes de la actualidad en la industria cuando lo necesita. Y eso es un tipo de poder que bien utilizado te puede garantizar el éxito y cierto manto de invulnerabilidad ante la crítica llegados a cierto punto.

Como mencionaba al principio del artículo, no sabemos absolutamente nada de *Death Stranding* más allá de que parece una película experimental de ciencia ficción con varias estrellas involucradas en el reparto. Y sin embargo, puede que sea uno de los juegos más esperados para un amplio sector de la comunidad.

¿Cómo es posible que sin haber visto nada más que un par de cinemáticas haya tanta expectación? La respuesta fácil y rápida es la fama. El reconocimiento obtenido por el diseñador a lo largo de su carrera no ha de subestimarse, y un nombre conocido puede garantizar buenas críticas y ventas con un producto todavía muy incierto. Pero la respuesta más elaborada y sutil es la manera en la que Kojima crea necesidad

Esta estrategia no solo sirve para mantener en vilo al público, sino también como cortina de humo para esconder los secretos que no quieres mostrar hasta el momento justo; consigue multiplicar la sorpresa. Esto es aún más cierto hoy en día, donde las filtraciones son tan comunes que es genuinamente difícil pillar desprevenido al espectador, y Hideo Kojima ha demostrado una y otra vez que no tiene nada que envidiarle a Big Boss en ese aspecto.

Por citar el mismo ejemplo, en el último tráiler de *Death Stranding*, donde se sabía que probablemente aparecería Mads Mikkelsen, la primera cara conocida en mostrarse fue la del director Guillermo del Toro, fiel amigo del diseñador, y que ya había colaborado con él en la creación de la demo de *P.T.* La presencia del cineasta mexicano fue aclamada por el público, pues suponía su implicación en el proyecto, algo que ya se había demostrado que daba geniales resultados, pero que de nuevo tenía relevancia adicional al ser presentado como sorpresa.

El poder de la fama, el saber hacerse desear y destacar sobre la mayoría conforman parte del éxito del genio japonés de cara a la galería. Y seamos o no seguidores de su obra este talento para captar la atención mediática es sin duda algo que vale su peso en oro dentro de un entorno tan competitivo como es la industria del videojuego.

Javier Bello dirige todo el montaje audiovisual de nuestro canal de YouTube, redacta, diseña y saca tiempo para gestionar contenidos. También es conocido por su alter ego superheroico de Hombre Pollo.

EL RINCÓN DE LA FURIA



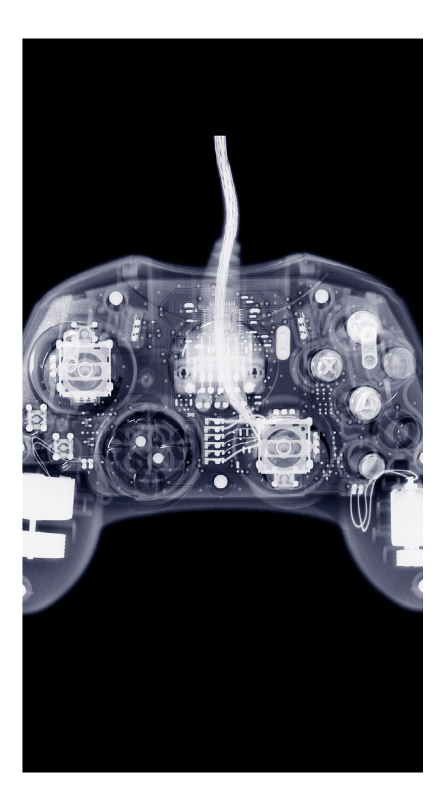
GAMER ENFURECIDO

Los videojuegos como herramienta sanitaria

El potencial curativo de la gamificación

Habitualmente, los videojuegos son concebidos como una **forma de ocio digital,** es decir, algo que se emplea simplemente para el divertimento de los usuarios. Sin embargo, existen otros muchos usos para esta tecnología más allá de jugar y pasar un rato divertido. La utilización de los videojuegos en otros ámbitos, tales como el laboral o el sanitario, se conoce como **gamificación**, término que se traduce en emplear mecánicas propias de los videojuegos en entornos no lúdicos para potenciar áreas como la motivación, la concentración o el esfuerzo. De esta forma, encontramos aplicaciones que hasta el momento no nos habíamos parado a pensar que existían: una de las más importantes es la que se centra en el ámbito de la salud.

Como muchos lectores ya sabrán, no me dedico en exclusiva al mundo de los juegos, sino que mi formación académica es otra completamente distinta: **soy enfermero.** Y no solamente tengo un grado en enfermería, ya que también realicé un máster en investigación sanitaria durante el cual hice todo el esfuerzo posible para poder investigar la relación **entre los videojuegos y la salud,** desde el punto de vista más positivo posible. Gracias a estas investigaciones pude descubrir algunos usos que no me imaginaba que existieran y que ayudan, en gran medida, a solventar algunas situaciones sanitarias en las que se pensaba que no se podía hacer nada mejor.

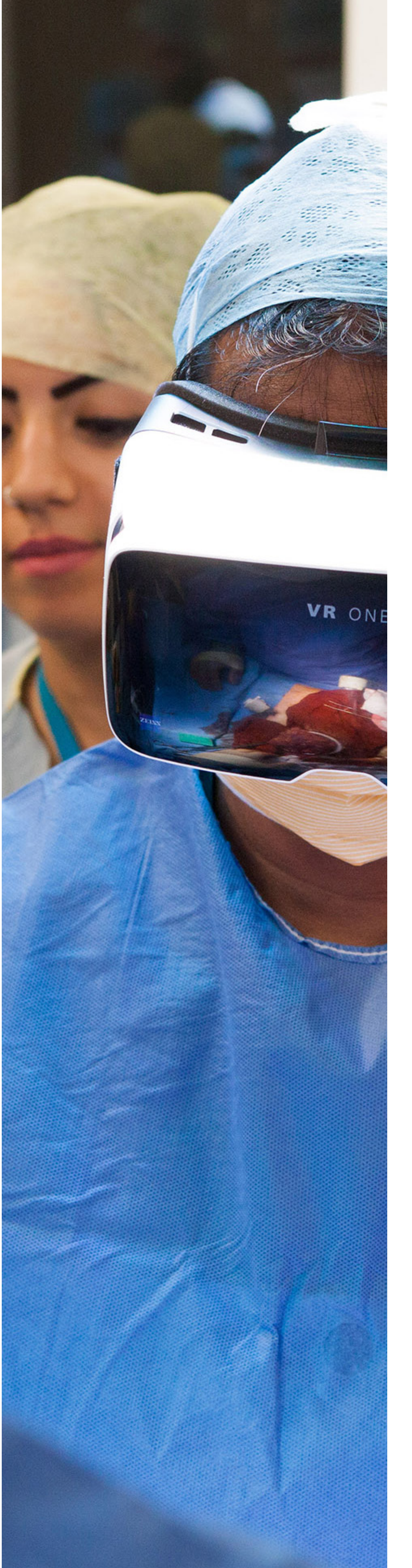


En primer lugar, considero obligatorio comenzar con los llamados *serious games*, también conocidos como **juegos serios o juegos formativos**. Estos títulos son desarrollados para diferentes propósitos más allá de la pura diversión como, por ejemplo, la educación sanitaria dentro del mundo del cuidado de la salud, los cuales son llamados de forma específica *Games for Health*. Dentro de esta categoría podemos encontrar dos grandes referentes, los videojuegos *Re-Mission* y *Save the PKU Planet*.

Re-Mission es un videojuego gratuito creado para una asociación de **ayuda a enfermos con cáncer** bajo el género de *shooter* en tercera persona, en el cual manejamos a un nanorobot llamado Roxxie cuya labor es erradicar células cancerosas por medio de la quimioterapia. El juego original fue desarrollado por Realtime Associates y lanzado al mercado en el año 2006. La propuesta tan simple de *Re-Mission* permite **transmitir información** acerca de los diferentes tipos de cáncer existentes, siendo también una herramienta útil para liberar la rabia y los sentimientos de rechazo hacia esta enfermedad.

Por otra parte, *Save the PKU Planet* enseña a niños que padecen fenilcetonuria, un trastorno metabólico, a **manejar adecuadamente su enfermedad.** Se hace especial hincapié en el control de los alimentos bajos en proteínas, los alimentos permitidos y prohibidos, y en la motivación a la ingesta de los complementos alimenticios sustitutivos. Este videojuego, además, **fue desarrollado por la Universidad de Granada** en colaboración con FX Animation y está disponible no solo en nuestro país, también en Dinamarca, Reino Unido y Estados Unidos.

Estos dos productos son claros ejemplos de cómo propuestas muy simples pueden tener un



gran beneficio si se aplican al ámbito adecuado. Es más, cuando se trata de ayudar a niños y jóvenes hospitalizados a menudo no es necesario un tipo de videojuego tan específico si tenemos en cuenta que las horas dentro de un hospital **se hacen inmensamente largas**, especialmente para los más pequeños. Por ello, muchos centros han tomado iniciativas para la creación de aulas virtuales donde los pacientes jóvenes de larga duración puedan disfrutar del entretenimiento y el ocio digital en compañía de otros pacientes, siendo los videojuegos el eje central de la iniciativa.

> **Hay una mejora en la actitud y la disposición de los pacientes**

Por supuesto, **los videojuegos no son el único elemento de la industria** que puede utilizarse en el ámbito del cuidado de la salud, ya que debido a las investigaciones de las grandes empresas en nuevas tecnologías para la mejora del hardware de sus consolas, se han desarrollado elementos capaces de cambiar las terapias tradicionales. Me refiero, por supuesto, a los periféricos, esos elementos que con el paso de los años y gracias a la innovación nos han permitido jugar utilizando nuestro cuerpo o incluso sentirnos inmersos dentro de algunos videojuegos. **Periféricos innovadores** como los mandos de la consola Wii de Nintendo, el sensor de movimiento Kinect de Microsoft o las recientes gafas de realidad virtual desarrolladas por Playstation, HTC u Oculus, permiten una revolución más allá del ocio electrónico.

En el caso de Wii, tanto sus mandos como su accesorio Wii Balance Board han aportado grandes mejoras en las **terapias de rehabilitación**. Por ejemplo, en pacientes que han sufrido algún tipo de ictus y cuyas extremidades se han visto afectadas, se utilizan los controles de la consola de Nintendo para la rehabilitación de las funciones motoras de los brazos, mientras que el Wii Balance Board se emplea para la rehabilitación de la función motora de las piernas y la función de caminar. Es más, ni siquiera es necesario haber sufrido alguna enfermedad, puesto que en personas mayores se utilizan estos dispositivos para mantener el tono muscular.

Esta misma estela es la que sigue el sensor de movimiento Kinect, el cual no sólo permite que la rehabilitación sea más divertida y amena para el paciente, sino que **también brinda la posibilidad de desarrollar pruebas de diagnóstico.** Este es el caso de la hemiparesia, que se refiere a la pérdida de fuerza motora o parálisis parcial de un miembro, para la cual se han desarrollado pruebas capaces de detectarla gracias a un software específico para Kinect. Al igual que en el caso de Wii, no es necesario sufrir enfermedad alguna para mejorar algunas funciones gracias a este periférico, ya que a través de los variados videojuegos que existen se puede mejorar la movilidad de brazos y piernas en personas mayores.

Por último, de la mano de los novedosos sistemas de realidad virtual que han salido recientemente al mercado, han comenzado a realizarse multitud de investigaciones, algunas todavía en proceso, con el fin de aplicar estos sistemas a diversas ramas de las ciencias de la salud. Personalmente, me gustaría destacar algunos usos de las VR como, por ejemplo, el **entrenamiento de los cirujanos**, quienes pueden utilizar las gafas de realidad virtual para simular en tiempo real una cirugía previa y desarrollar los pasos a dar en dicha operación. Estos sistemas también pueden emplearse **para la inmersión** de los pacientes quemados **en ambientes relajantes** durante las curas de sus heridas, porque son particularmente dolorosas.

Como se puede observar, los videojuegos y la tecnología que los rodea tienen un gran potencial cuando son aplicados en el ámbito sanitario. Las intervenciones aquí descritas **no son más que unas pocas posibilidades** consideradas de las muchísimas que aún están por descubrirse y estudiarse. Si bien es cierto que numerosos estudios revelan que las terapias con videojuegos no son mejores que las terapias tradicionales en su eficiencia, sí que hay una mejora en la actitud y la disposición de las personas al **ser más amenas y divertidas** que las tradicionales. Espero que este artículo sirva para descubrir al usuario el valor intrínseco y el potencial de aquello que utilizamos de forma casual todos los días.

Detrás de toda su furia se esconde un profesional sanitario y un jugador empedernido. Gamer Enfurecido es colaborador de GTM y director de nuestro podcast.

CINCO JOTAS



JORGE SERRANO

Nintendo Switch Off

Nintendo no parece haber aprendido de sus errores

Llegó el ansiado momento, el despertar de la nueva consola de Nintendo, el proyecto cuyo nombre en clave respondía a NX, **la última bala** que le queda a la popular compañía nipona para resarcirse de la gran derrota sufrida por su anterior producto; la desahuciada Wii U. Y es que por el bien de la industria **necesitamos que Nintendo siga estando al pie del cañón.**

Después del éxito de Wii, consola que vendió lo que no está escrito, no supieron entender el mercado. Wii vendió, sí, pero atrajo a un público casual que no pasó de esa compra y, como mucho, de1 o 2 juegos. Su planteamiento **no fue del todo acertado y muchos jugadores tradicionales fueron dejándola de lado.** Después llegó Wii U, con la que querían volver a abrir las puertas de los jugadores clásicos. Pero tal vez la mala decisión del nombre –**mucha gente pensaba que era un accesorio para Wii**– y una campaña de *marketing* algo tenebrosa, hizo que cayera de manera estrepitosa. Por no hablar de la falta de apoyo de las *Third Parties,* algo que, en la actualidad, **es fundamental** para asegurar un amplio catálogo.

Ahora recoge el testigo Switch, un hardware que pretende fusionar sobremesa y portátil, idea que *a priori* es el *summum* de cualquier jugador que se precie. Después de una breve presentación el pasado mes de octubre, todo apuntaba a que la nueva máquina **iba a conseguir ese esperado revulsivo** que todos esperábamos. Tanto que un servidor se vio invadido por una necesidad imperiosa de hacerse con una. Sin embargo, llegó el 13 de enero y toda esa ilusión se transformó en **dudas** y



recelo. La conferencia se hizo bastante insulsa, aunque tampoco fue lo más llamativo de la misma. Lo que más rabia me dio fue que a pesar de que estuvieron reafirmándose en la máxima de que *no cometerían los errores del pasado* **lo han vuelto a hacer.** No aprendemos, Nintendo.

La Gran N parece empeñada en tropezar una y otra vez con la misma piedra. Comencemos por el precio: todo apuntaba a que Switch estaría situada dentro de la barrera de los 250€/$, algo que marcaría una grandiosa aceptación de cara a los posibles compradores. La gente daba por acertada dicha apuesta, más aún a sabiendas de que tenía que competir con las máquinas de Sony y Microsoft, las cuales **ya tienen una base de jugadores asentada.** Y no solo eso, sino que la compañía de Kioto ya tenía los precedentes de Wii U y 3DS de salir a un precio fuera de mercado –recordemos que la portátil se rebajó 80€ por falta de ventas–. ¡La primera en la frente! El precio de venta al público se ha fijado en 299 dólares –impuestos aparte–, lo que se traduce en **330€ para el mercado europeo**, impuestos incluidos. Hablamos pues de un desembolso de alrededor de 400€ para hacernos con la consola y un juego. No vamos a tener una nueva máquina sin juegos, ¿verdad? Pero no contentos con ello, debemos mirar el precio de los periféricos, los cuales aparecen con **un precio inflado** y desproporcionado. Es así, son más caros que sus homólogos de la competencia. Esto puede causar cierto recelo de cara a compradores que estén en duda de adquirir el producto.

Otro aspecto a tener en cuenta es que finalmente **se ha sucumbido a la modalidad online bajo suscripción,** de la que falta por confirmar su precio, pero sabiendo cómo se las gasta la compañía nipona...todo puede pasar. En este apartado creo que a nadie le sorprende que lo haya hecho. Es lógico y más aún viendo el tinglado que ha montado la competencia. Pero estamos en las mismas, **llega tarde y empeorando lo que ya teníamos** en los productos de éstas. A las pruebas me remito: se debe hacer **uso de una aplicación externa** –bien a través de *smartphone* o *tablet*– para poder usar el chat de voz o las salas de chat, una funcionalidad que debería ir integrada dentro de la propia consola. Seguimos con otro tema: el préstamo/regalo de juegos con la suscripción. En este caso, mientras Sony los presta siempre y cuando sigas abonado a PlayStation Plus, Microsoft te los regala de manera vitalicia si estás dado de alta en Xbox Live en el momento de su adquisición.

Pues bien, Nintendo se desmarca alquilándote un título de NES o SNES durante un mes. Pasado ese periodo, **ya no podrás jugar**



de manera gratuita. ¿En serio Nintendo? ¿Te ves incapaz de regalar un juego de hace veinte años mientras dure la suscripción? Ya no digo que adoptes el modelo de Xbox –que tampoco pasaría nada–, pero algo parecido a lo que ofrece PSN sería lo mínimo. Me queda la duda de ver cómo "se lo monta", ya que al estar arebufo de sus competidores **es fácil suponer que el servicio no estará a la altura de ellos.** Ojalá me equivoque y que cuando esté disponible –la fecha está aún por confirmarse en Europa– me haga tragarme mis palabras. Hablemos de hardware, esa faceta en la que la Gran N no quiere estar a la altura del resto o, al menos, eso dicen muchos de sus acérrimos seguidores. Pues bien, el dispositivo apunta maneras para ilusionar.

> **La compañía nipona parece ir descompensada, a rebufo**

Ese concepto híbrido hace que personas como el que escribe estas líneas encuentren el equilibrio perfecto: poder jugar indistintamente en casa frente a la televisión o, llegado el momento, seguir disfrutando de títulos de sobremesa en su modo portátil. Una genialidad, ¿cierto? Pues sí, **el concepto es lo que me resulta más llamativo,** ninguna de sus competidoras lo plantea. Para gente que no puede pasarse todo el día delante del televisor es una agradable solución. Ahora bien, tal y como nos tiene acostumbrados Nintendo, nos vuelve a ofrecer una **tecnología desfasada.** NVIDIA parece que le ha colocado los chips Tegra X1 que ya venían usando en Shield. No hay especificaciones oficiales aún, pero apuesto a que es el mismo tal cual. Ya sabemos a dónde va a ir el apabullante pedido que hizo la desarrolladora de tarjetas gráficas a TSMC, puesto que en caso de no cumplir con el pedido, NVIDIA tendría que abonar una cuantiosa multa a la fábrica. He aquí el acuerdo redondo: NVIDIA monta los X1 a Nintendo a precio reducido. **Tecnología de hace 2 años para una consola actual.**

Por otro lado, contamos con una pantalla de 6,2 pulgadas, multitáctil y con una resolución de 720p. Aquí no voy a entrar en que si los móviles ya tienen más resolución y demás menesteres, que cada uno juzgue. Para mí es el mínimo que le puedo exigir a un producto destinado al entretenimiento, aunque 1080p hubiera sido lo ideal. Para finalizar, queda por ver cuán cómodos son los Joy-Con y las posibilidades que ofrecen, además de ver **qué trae el dock para costar cerca de 90€.** De esto último se dijo que no sería muy caro con el fin de poder tener más de uno, ya vemos lo que *"no es muy caro"* para Kimishima y nuestro amigo Reggie. En cuanto al **catálogo** volvemos a las andadas, y eso que sabemos que **es lo más importante** a la hora de implantar una nueva máquina en el mercado.

Pues bien, no os voy a negar que la "magia" de Nintendo engancha. Sus franquicias son de un nivel sobresaliente —quien diga lo contrario no sabe lo que es un videojuego—. Pero se repite lo acontecido en el lanzamiento de su predecesora de mostrar un catálogo de lanzamiento escueto. Hay que decir que *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* podría ser una bonita –y tal vez la única– excusa para hacerse con la nueva máquina, pero ahí está también la versión de Wii U, que **era la plataforma para la que estaba destinado originalmente.**

Del resto de juegos presentados y de los 80 aproximadamente que afirman que están en desarrollo, muchos se encuentran aún en un estado prematuro, por lo que aún faltan meses –por no decir años– para poder verlos correr en la máquina. A todo esto le sumamos que el apoyo de terceras compañías se está haciendo de rogar. Tanto que **no hay ningún juego más o menos potente con fecha próxima a su lanzamiento** anunciado para Switch. Yo pensaba que desmarcarse de las típicas fechas del mercado navideño y retrasar el lanzamiento a primavera era para coger oxígeno y dar margen a presentar un catálogo de juegos más amplio. Más aún cuando el listón de juegos de calidad para Wii U bajó hace más de un año. Y no sólo catálogo, sino que también **se hacía para incorporar tecnología actual** y dejar preparado también toda la infraestructura online.

Pero una vez más la compañía nipona parece ir descompasada, a rebufo y con mucho por hacer. A Nintendo sólo la puede salvar Nintendo. Si fuese menos ambiciosa a nivel económico y se preocupase más por competir con sus armas saldría ganando. Y es que la magia de esta compañía es así, tiene algo que atrae y, personalmente, acabaré cayendo en sus redes pese a sus defectos. Sólo digo que si pusiese un precio acorde al mercado y corrigiese pequeños defectos en los dos meses que quedan para su lanzamiento **estaríamos ante un producto imbatible**, y no hablaríamos ya de una consola complementaria a las ya existentes.

Apasionado de los juegos de mundo abierto, sueña con la llegada de Red Dead Redemption 2. Jorge serrano es el director de GTM.

EL TEMPLO DEL TIEMPO



OMAR MORENO

La monetización de la nostalgia

Revivir tus gratos recuerdos tiene un precio

En los últimos años estamos siendo testigos de un fenómeno que, curiosamente, pasa desapercibido. O más concretamente lo vemos pero nos hacemos los ciegos: la monetización de la nostalgia.

Nintendo Classic Mini, *Pokémon Go*, *Super Mario Run*, remasterizaciones, sucesores espirituales y remakes; toda esta lista tiene un punto en común, y **es revivir, en cierto modo, aquellos momentos que nos hicieron felices** o que nos abrieron las puertas a algo nuevo.

Constantemente estamos viendo la aparición de secuelas. No de segundas partes, sino de la enésima entrega que llega para consolidar lo que llamamos una saga.

Es una forma de volver a deslumbrarnos como lo hicimos hace años, como si fuese la primera vez que llega a nosotros. Nos gusta y lo queremos. Tenemos la vista en el espejo retrovisor, **mirando constantemente hacia atrás.** Y esto se acaba traduciendo en vendernos nostalgia: lo ya conocido y basado en historias que ya hemos visto de sobra.

Para comprender esta ola de nostalgia que cada vez parece más grande tenemos que remitirnos a analizar a quién va dirigida. **Los receptores de esta añoranza son personas que ya han crecido,** que se criaron con la aparición de las diferentes sagas, que en el patio del colegio discutían sobre qué era mejor y jugaban a ser los héroes que ellos mismos manejaban a



través de una pantalla. Ahora este público ha crecido, se ha independizado, tiene dinero y, como consecuencia, puede gastarlo en aquello que le emocionó de niño.

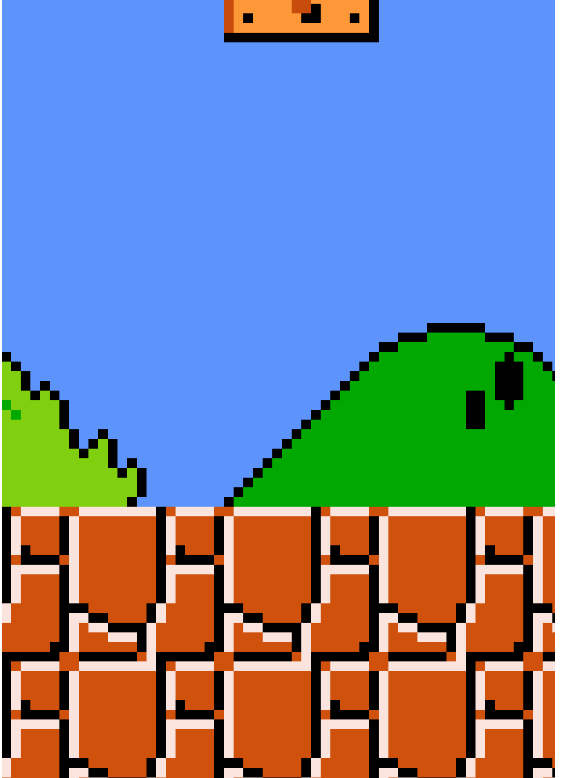
Porque de eso se trata: de revivir de nuevo esas sensaciones siendo adulto. Las compañías y desarrolladoras han encontrado en esta nostalgia una auténtica mina. No hay que crear un producto nuevo desde cero, éste ya existe. **No hay que obsesionarse con ofrecer algo nuevo,** sólo con crear una mezcolanza entre lo conocido y algún aliciente nuevo. Son productos que apelan a lo que nos gustó en su momento, "baratos" y que sirven como forma de lanzar algo con los mínimos riesgos posibles, ya que la mitad del trabajo está hecho.

Se juega con la magia de la inocencia y el recuerdo para no jugársela con algo nuevo que puede salir mal; con lo conocido se juega más sobre seguro. La nostalgia ha proporcionado la excusa perfecta a la industria del videojuego para aferrarse a la necesidad de ganar sí o sí, sin perder o perdiendo lo mínimo posible: la sobreexplotación.

De esto podemos extraer que las propias empresas no necesitan fijarse un estándar de calidad e innovación para ir a la cabeza y dejar atrás a sus competidores. No nos engañemos; si eliminamos el sentimiento de nostalgia que nos produce, podremos ver lo que es en realidad, y observaremos entonces muchas fallas y, en ocasiones, más de lo mismo.

Muchos de estos contenidos lanzados hoy en día muestran una gran ausencia de calidad y no cuentan nada nuevo, o simplemente se les ha dado una capa de pintura para que luzcan como algo actual. Esto da como resultado obras que no nos van a aportar nada y que pueden desembocar en un daño importante a la obra original, cayendo en el cajón del olvido debido a los malos resultados de la nueva obra. Una sobreexplotación del producto, sobre todo en el mundo del entretenimiento, lleva inevitablemente a su muerte si se aporta poco (o nada) nuevo.

El pasado año, en 2016, vivimos los mejores ejemplos. **Keiji Inafune nos vendió nostalgia con su *Mighty No. 9*, que acabó desilu-**



sionando. Bajo una estética y una jugabilidad parecida a la que creó con *Mega Man,* muchos depositaron fe y esperanza en poder volver a ver algo similar a su ídolo de la infancia. *Mighty No. 9* no tardó en ir acompañado de la coletilla de "el sucesor espiritual de *Mega Man*". Pero cuando vimos el resultado final, comprobamos que nos dejamos llevar por la añoranza.

En este aspecto, Nintendo es quien mejor ha sabido sacar partido a los sentimientos de los jugadores para entusiasmarlos, ofreciendo productos de calidad algo cuestionables.

> **La nostalgia nos impide evolucionar si no sabemos gestionarla**

Pokémon Go nos brindó la oportunidad de salir a la calle a cazar pokémon y luchar con ellos como tantas veces soñamos cuando éramos jóvenes y nos llegó nuestro primer juego de la saga. **La realidad fue que el título no ofrecía algo que realmente fuera perdurable una vez caída la venda de la nostalgia.**

Super Mario Run nos quiso llevar al icónico personaje a nuestros teléfonos para revivir las aventuras del fontanero bigotudo en cualquier parte. Sin embargo, el resultado una vez probado nos dejó fríos.

Nintendo Classic Mini NES nos trajo de vuelta la consola con la que muchos dieron sus primeros pasos en el mundo del videojuego, esta vez en formato reducido. Ir a la tienda, llevarla a casa y abrir su caja, todo con la misma ilusión de la infancia. Pero la consola, si bien ha sido un éxito en ventas, se ha encontrado con un muro de peros y un ecosistema cerrado.

Esta nostalgia nos ciega la razón. Por un lado, queremos volver a ver lo que de jóvenes nos encandiló, que sea tal y como lo recordamos; por otro, queremos que sea nuevo y diferente. Por ello, siempre tendemos a criticar y no disfrutar de lo que tenemos ante nosotros.

Es el caso del ansiado remake de *Final Fantasy VII*. Es algo que muchos pedían y que refleja lo que para muchos fue su primera experiencia con un título de estas características. Sin embargo, al dar una visión acorde a los tiempos actuales y al modificar el estilo de juego y ciertas partes de la trama, nos echamos las manos a la cabeza porque ***"no es como el original"***. Da la sensación de que su mera existencia mancilla el recuerdo que se tenía de él tal y como se disfrutó hace más de dos décadas. No obstante, si nos hubiésemos encontrado con el mismo producto, pero con gráficos actuales habríamos puesto el grito en el cielo por ser más de lo mismo y no ofrecer nada nuevo más allá de verse mejor. La nostalgia nos impide evolucionar si no sabemos manejarla de forma correcta.

Pero ese vistazo hacía el pasado no sólo arrastra o atrae a las generaciones que se criaron con ellas, sino también a las nuevas.

A pesar de llegar tarde al *boom* que un juego en concreto vivió, el público más joven tiene la oportunidad de descubrir obras más clásicas gracias a la constante aparición de nuevas entregas o de entregas remozadas. **El sentimentalismo que ha movido a los más veteranos y a las propias compañías llega así a los menos experimentados.** Simplemente por la curiosidad de saber por qué la gente habla maravillas de ese producto, se acercarán y pueden ganar un nuevo adepto.

No toda la monetización de la nostalgia es mala. De esta forma, se permite que **personas con una amplia diferencia de edad puedan disfrutar de un mismo contenido.** Sin esta añoranza, probablemente muchas generaciones actuales habrían dejado pasar de largo la oportunidad de acercarse a todas estas obras, o no habrían tenido la oportunidad de acceder a ellas.

Es importante destacar que los clásicos y las obras originales necesitan una constante revisión. Los tiempos cambian y otras personas pueden aportar un punto diferente, otra visión, a lo que ya es conocido de sobra. Expandir la mente, destruir lo que nos produce nostalgia para crear algo nuevo basado en lo que nos gusta, nos puede aportar más de lo que creemos. Incluso cada uno de vosotros vivió de forma diferente el primer contacto con esa obra que os iluminó y os dio algo a lo que aficionaros hasta formar parte de vuestra vida.

Es posible hacer un contenido nostálgico y de calidad con el que todos salgamos ganando, simplemente tenemos que dejar de lado que los sentimientos nos impidan aportar una visión más crítica.

Gestiona las redes sociales y está en contacto con los lectores a través de Twitter y Facebook. Omar Moreno es también responsable de SEO en GTM.



Raimon M.

Nintendo tiene entre manos un **arma de doble filo**. El concepto de Switch pretende darle frescura a un mercado que se le había atragantado a Nintendo, y posee las herramientas para lograrlo, pero **la política que siguen no parece ir en el mismo sentido.** ¿Accesorios y periféricos no incluidos a precio de oro?, ¿adaptador LAN vendido por separado?, ¿***line-up*** de juegos de salida escaso? Sin mencionar la maquillada duración de la batería o las dos grandes polémicas que han desatado: precio base y online de pago.

330€ pueden no parecer tan descabellados y muchos dirán que nos hemos olvidado del precio de salida de PS4 o Xbox One, pero estas no salieron al mercado con competencia real más barata y con mejor oferta. Por el precio de Switch tenemos hoy una consola más potente con cuatro o incluso cinco juegos del año anterior y un panorama estable. Podría justificarse si Nintendo supiera el público *target* al que se enfrenta, pero han querido abarcarlo todo y algunas decisiones absurdas, sumándolo al ***online*** de pago (en parte culpa de la comunidad de jugadores por pasar por el aro) hacen que parezca una estrategia sin rumbo.



Rubén Costa

Tengo WiiU y **no daré el salto a Switch a corto plazo.** Se han columpiado totalmente con el precio, cuando se especulaba con 249€; ¿en serio *Mario Kart 8 Deluxe* teniendo la versión de WiiU ¿*Splatoon 2*? ¿incluso *Breath of the Wild* al que también puedo jugar en WiiU?

No sé vosotros, pero aparte del escollo de un precio desorbitado (sumadle mandos a 80€ y un juego por lo menos) **el catálogo de salida no me llama**. Eso sí, teniendo WiiU, si vienes de nuevas es otra cosa. De todos modos, yo esperaria a ver qué hacen las *third parties* con su apoyo, porque esto huele a *"affaire WiiU"* bastante.

Seamos cautos, que la 3DS salió a 250€ y mirad lo que pasó al poco tiempo.

Yo me voy a disfrutar con mi *Xenoblade Chronicles X* hasta que se aclare el panorama.



¿QUÉ TE PARECE

NINTENDO SWITCH?

Captain Bandit

En Nintendo Switch todo está por hacer y es pronto para valorar la consola. Hay muchos interrogantes ¿Cómo evolucionará el catálogo? ¿Se mantendrá el apoyo de las *Third Parties*? ¿Merecerá la pena la suscripción online? Todos estamos emocionados en mayor o menor medida con la posibilidad de jugar a un nuevo *Zelda* o a un nuevo *Mario*, pero habrá que ver si el resto de novedades están a la altura de los 330€ + 80€ del mando pro + suscripción online que nos piden por ella.

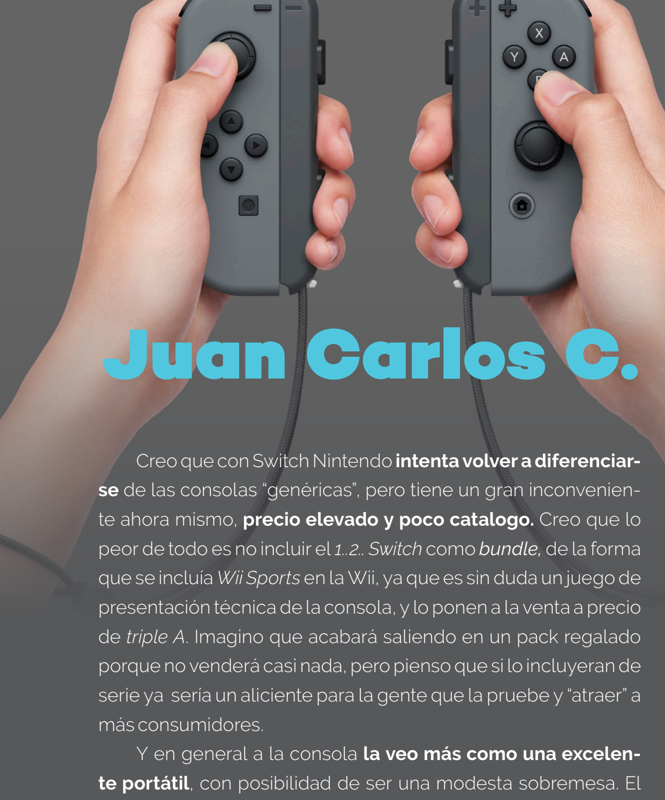
Por otro lado, creo que Nintendo con esta consola **busca un *target* muy específico**, jugadores que ya hemos dejado la década de los veinte atrás y tenemos menos tiempo para jugar. Para nosotros una consola que te permita continuar en el salón de tu casa una partida que comenzaste camino al trabajo sí puede ser una auténtica revolución.



Archerot

Mi experiencia previa con Wii y WiiU me hace ser un poco cauto en esta ocasión, dado que a pesar de haber tenido títulos que he disfrutado mucho, la consola la utilicé muy poco respecto a las otras que he tenido conjuntamente con estas dos. Otra **parte que me tira para atrás a la hora de reservarla de inicio es la duración de la batería,** tengo la 3DS para cuando me toca viajar y estaba muy contento con la duración de la batería. Si se confirman sólo tres horas de duración, creo que se va a quedar muy corta como consola "portátil". Aparte, el catálogo de salida es un poco escaso, más allá del *Zelda* no hay ningún título "nuevo" que haga perder la cabeza (ahora mismo como que no me apetece volver a pagar por el *Mario Kart 8*, por ejemplo).

Esperaremos a ver cómo evoluciona.



Juan Carlos C.

Creo que con Switch Nintendo **intenta volver a diferenciarse** de las consolas "genéricas", pero tiene un gran inconveniente ahora mismo, **precio elevado y poco catalogo.** Creo que lo peor de todo es no incluir el *1..2.. Switch* como ***bundle***, de la forma que se incluía *Wii Sports* en la Wii, ya que es sin duda un juego de presentación técnica de la consola, y lo ponen a la venta a precio de *triple A*. Imagino que acabará saliendo en un pack regalado porque no venderá casi nada, pero pienso que si lo incluyeran de serie ya sería un aliciente para la gente que la pruebe y "atraer" a más consumidores.

Y en general a la consola **la veo más como una excelente portátil**, con posibilidad de ser una modesta sobremesa. El tiempo dirá si el catalogo merece la pena, porque visto lo visto en este año no hay mucha cosa por ahora y la pregunta es, ¿solo *Zelda* justifica desembolsar cerca de 400€?

Veremos qué ocurre a lo largo del año con otro E3 entre medias...



NÚMERO 14 - FEBRERO 2017



DIRECTOR
JORGE SERRANO
SUBDIRECTOR
JUAN TEJERINA
JEFE DE REDACCIÓN
JUAN PEDRO PRAT
RESPONSABLE DE CONTENIDO
CARLOS SANTILLANA
REDACTORES
ALEJANDRO CASTILLO
JAVIER BELLO
FERNANDO BERNABEU
MARC ARAGÓN
OMAR MORENO
ROBERTO PINEDA
BORJA RUETE
ÁNGELA MONTAÑEZ
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
GAMER ENFURECIDO
COLABORADORES
LAURA LUNA
DANIEL ROJO
ISRAEL MALLÉN
MANUEL GUZMÁN
JON ANDONI ORTIZ
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO
JUAN PEDRO PRAT
JUAN TEJERINA
JAVIER BELLO
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
MIMI PINK
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JOSÉ CAMPILLO "PEPO"
CORRECCIÓN
BORJA RUETE

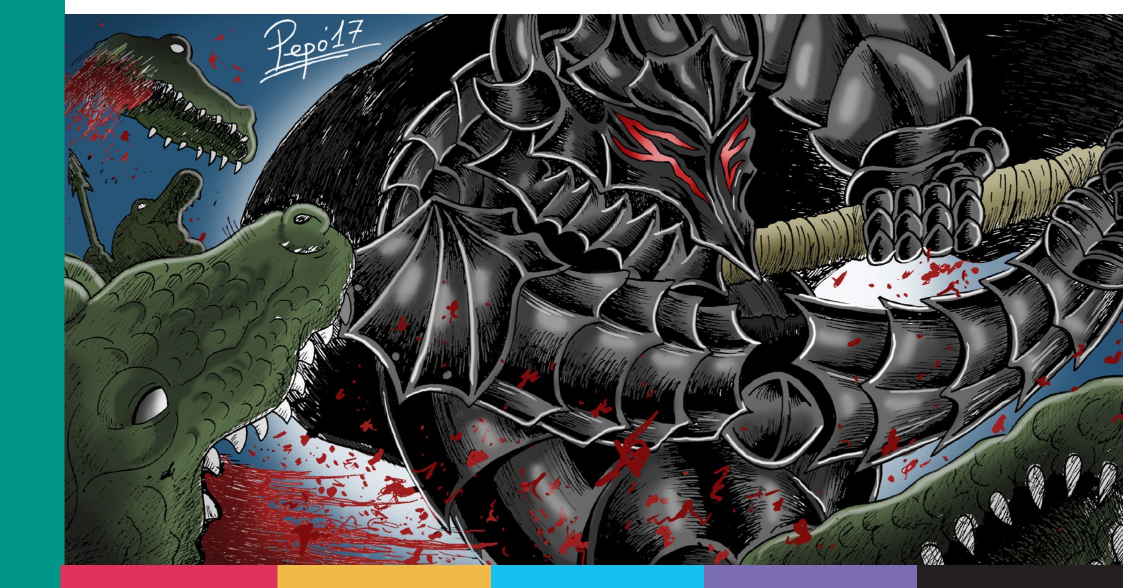
IMPRESO EN MADRID POR FRAGMA S.L.

ESTE NÚMERO NO HABRÍA SIDO POSIBLE SIN EL

APOYO DE NUESTROS SOCIOS GOLD

HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY	LUIS IGNACIO ROCHE BENEDIT	MARIANO ESPERANZA	DIEGO VALENTÍN MENCIA
JUAN A. HURTADO	JON CALONGE SIMÓN	ALBERTO L. CORRALES	GEMA LEÓN COLCAS
RUBÉN FÚNEZ TORAL	ÓSCAR BUSTOS GARRIDO	DAN-BEE LEE	ENRIQUE FERRER DE SIMÓN
HODEI TIJERO HERNÁNDEZ	MARÍA DEL CARMEN BELLIDO	ÁNGEL SAN MILLÁN MESA	DAVID MARTÍNEZ RAMÍREZ
DAVID RIOJA REDONDO	SIMÓN GONZÁLEZ CEPEDA	HUMBERTO GUILLÉN	DANIEL BUENO MEJÍAS
DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ	SERGI MESTRES SALAS	JOSEP FRADE GARCÍA	RUBÉN SÁNCHEZ
LUIS CALVO CAUDEVILLA	CARLOS ZARZUELA SÁNCHEZ	SAMUEL MENA COSTA	GONZALO MUÑOZ ROMERO
DIEGO VILLABRILLE SECA	JAVIER PALACIOS BARRIGA	JOSÉ A. SÁNCHEZ CANALS	ÓSCAR GARCÍA CANTERLA
PABLO JIMÉNEZ MARTÍN	ENOC BENÍTEZ HERRERA	JOSÉ F. ALONSO SANZ	ARTURO GONZÁLEZ DÍAZ
JOSÉ LUIS OJEDA RODRÍGUEZ	Mª DE LA PAZ MARTÍN COLINA	JAVIER MONFORT MARISCAL	PABLO CANO MALLO
LUIS MORENO TORROBBA	JOAN LLORENS GALÍ	RAMIRO DÍEZ VILLAMUERA	JHAYR BARRIGA BELTRÁN
ALEJANDRO SUÁREZ BONAL	JAVIER GARCÍA	ADRIÁN CALVO SOTO	CARLOS CASADO GONZÁLEZ
IVÁN FERNÁNDEZ LÓPEZ	SERGIO BIENZOBAS CUENCA	RAÚL MANERO ÁLVAREZ	ADRIÁN RUIZ IGARTUA
JAUME MINGOT BUFORN	MANUEL LÓPEZ SÁNCHEZ	JUAN GUIZA	MANUEL COTA LARA
CARLOS DAGANZO AGUDO	JUAN M. CASADO TRIGUERO	GERMÁN MARTÍNEZ	ÁLVARO GUTIÉRREZ
IÑAKI BENDICHO CORTIJO	ISMAEL ABAD SALAS	SALVADOR VERGES MARTÍNEZ	FRANCHO CALAHORRA
ENRIC LLOP ALONSO	JORGE ENCUENTRA	JAVIER MARTÍNEZ MORA	ÓSCAR MARZAL LÓPEZ
CARLOS MARTÍN GARCÍA	DANIEL ROJO NAVARRETE	ADRIÁN OJEDA TORRES	GABRIEL GARCÍA-REDONDO
JUAN JOSÉ DOLZ MARCO	MIKEL THOMEN PÉREZ	JON ANDONI ORTIZ ZUBIETE	CARLOS BENEDITO GUERRERO
RUBÉN COSTA GARCÍA	VIRGINIA MARTÍNEZ MOYA	FRANCISCO VALVERDE GALÁN	ÁLEX BORREGO
PEDRO POO HERRERO	JORDI LLOP ALONSO	JOSÉ MATÍAS ARCE ALCÁZAR	MAU RODRÍGUEZ VILA
ADRIÁN TORRES FERNÁNDEZ	FRANCISCO FLÓREZ HERRERO	IVÁN PIQUERO AGUERA	DANIEL ALONSO RUBIO
RAIMON MARTÍNEZ PRATS	LUCIANO GARCÍA	ALFREDO BERNABEU	JUAN C. CALVO VILLARDÓN
MANUEL VALLEJO SABADELL	ELI LÓPEZ MACÍAS	IÑAKI ALBIZUA AVELLI	DAVID OLIVA TIRADO
XAVIER SOLÉ PLANAS	JERÓNIMO MIRALLES PERAILE	GAIZKA ALARCIA	JONÁS SUÁREZ VILLA
PABLO FUERTES SAINZ PARDO	VÍCTOR FLORES PÉREZ	YOLANDA MORENO	PATRICK SVENSSON JIMÉNEZ
JUAN R. ESPINOSA PEDRERO	JOAQUÍN ASTETE GALVÁN	ALBERT MILÀ MURILLO	JOAQUIM NAVARRO VAQUERO
ROQUE M. GUILLÉN NAVARRO	EDUARDO BRIALES PALACIOS	MARCOS GUARDE GÓMEZ	MARC ARREGUI VILÀ
JORGE H. PEYRET	FRANCISCO LÓPEZ CASCALES	ALEXANDRE OLIVERA ROMERO	FERNANDO MANUEL ALONSO
ALEJANDRO CEBRIÁN	VÍCTOR HURTADO VILLA	CARLOS RODRÍGUEZ REYES	RAÚL FERNÁNDEZ
ÁNGEL M. DE MIGUEL MEANA	ADRIÁN DÍAZ LÓPEZ	ORIOL PARDO GÓMEZ	ÁLVARO HIDALGO GARCÍA
MARC SÁNCHEZ MARTÍNEZ	FERRÁN PERUGA ODENA	MARCOS ESTEBAN JUAN	LUIS J. MORENO MONTERO
IÑAKI GANDOY DASILVA	ADRIÁN JIMÉNEZ RODRÍGUEZ	FERNANDO CORZO SAINZ	ANTONIO GUTIÉRREZ PIZA
BORJA RODRÍGUEZ GONZÁLEZ	EDWIN RAMOS HERNÁNDEZ	MARÇAL CANALS DÍAZ	ANTONIO ARTIGAS PALACIO
YERAY DEL PINO LÓPEZ	MARCOS CARBALLO CEBALLOS	SILVESTRE MONTIANO	GUSTAVO ORTEGA ANTOLÍN
FRANCISCO FERNÁNDEZ	AITOR LÓPEZ OSA	JOAQUÍN RELAÑO GÓMEZ	JAIME RODRÍGUEZ
JUAN LILLO DE LA FUENTE	MANUEL BUITRAGO ORTEGA	ALBERT MARINÉ MÉNDEZ	FRANCESC SÁNCHEZ SAEZ

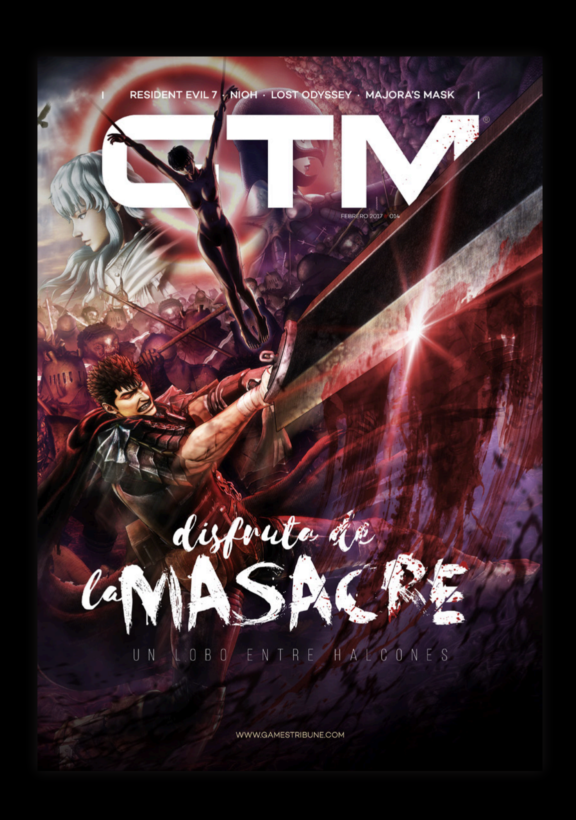
A TODOS, GRACIAS





DESCUBRE

la portada que no ganó en las votaciones



GRACIAS POR ESTAR CON NOSOTROS

¡NOS VEMOS EL 5 DE MARZO!

¡DESCÁRGATE NUESTRA **APP** PARA ANDROID & iOS!

